GAME-SHOT

EYLÜL 1995 SAYI:7 50.000 TL (KDV DAHİL)

fx FIGHTER

Street Fighter'ı dövebilir mi ?

Master of Orion

TERMINAL VELOCITY

STRIKER'95

DARK FORCES

Ultimate Soccer Manager

MACBETH, ENGİN ABLA, EN İYİ TÜYOLAR... HERKES BURDA !!!

MERTAY COMPUTER CENTER

IBM - OLIVETTI - AIDATA - HP - DIGITAL

- DESKTOP & LAPTOP BİLGİSAYAR
- PRINTER
- FAX
- SARF MALZEMELERİ

CREATIVE&AZTECH MULTIMEDIA

- CD-ROM (DOUBLE & QUAD SPEED)
- *SES KARTLARI (AMATÖR & PROFESYONEL)*
- *RADIO & TV KARTLARI*
- *VIDEO KARTLARI*
- *BİLGİSAYAR İÇİN MÜZİK KEYBOARD*

YAZILIMLAR (CD-ROM&DİSKET)

- ORJİNAL CD-ROM ARŞİVİ (OYUN,İŞ,EĞİTİM...vs)
- LİNK,LOGO,OFİS,MICROSOFT TİCARİ YAZILIMLARI
- GENİŞ PC VE AMİGA OYUN ARŞİVİ
- MICROSOFT EV ÜRÜNLERİ

TEKNİK SERVİS DESTEĞİ

- PERİYODİK TEKNİK BAKIM SÖZLEŞMESİ
- TAMİR VE BAKIM
- DANIŞMANLIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ
- UPGRADE İŞLEMLERİ

İLE HİZMETİNİZDEDİR ....

MERTAY BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN.TİC.LTD.ŞTİ.
NİSPETİYE CADDESİ NO:30/4 I.LEVENT/İSTANBUL
TEL :269 12 44 FAX : 264 39 38

PC OYUNU MU DEDİNİZ?

ACES OF THE DEEP
BLOODBOWL
CIVIL WAR
CLOCKWERX
DESCENT
DOOM
DOOM2
FIRST ENCOUNTERS
FLIGHT UNLIMITED
JAGGED ALLIANCE
KINGDOM

PREMIER MANAGER3
REBEL ASSAULT
SHADOWCASTER
SIM TOWER
STRIKER95
S.STREET FIGHER
SUBWAR2050
SYNDICATE
THEME PARK
ULTIMATE SOCCER MANAGER
US NAVY FIGHTERS

ALONE IN THE DARK1
ALONE IN THE DARK2
BIG RED ADVENTURE
BLACKTHORNE
BLOODNET
BLOODWINGS
BUREAU13
CHAOS
COMMANDER BLOOD
CREATURE SHOCK
CYBERIA

WING COMMADER2
WING COMMADER3
KING'S QUEST6
STARCONTROL2
MONKEY ISLAND2
STRIKECOMMANDER
ULTIMA VII
INDYCAR
X-WING
HORDE
FX FIGHTERS

KAMER BİLGİSAYAR

KÖYİÇİ ÇAD. ŞAİR LEYLA SOK. MUTLU HAN 16/14 BEŞİKTAŞ 80690 ISTANBUL Tel:227 43 16 Fax:259 07 91

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd
Adına Sahibi:
M.EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

BBS Sysyop:
MESUT BİLGİLİ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Onur Özgür, Engin Süzen, Serkan Uybaş

Dağıtım Elemanları
Levent Yarlı, Onur Özgür, Erdoğan Yarlı

Matbaa:
ŞAN OFSET

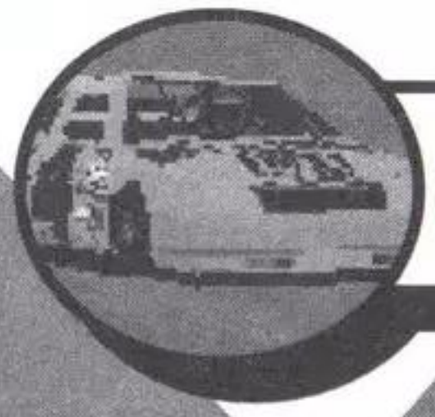
Yazışma Adresi:
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16-14 Beşiktaş ISTANBUL

Tel:
212 227 43 16
212 227 43 17

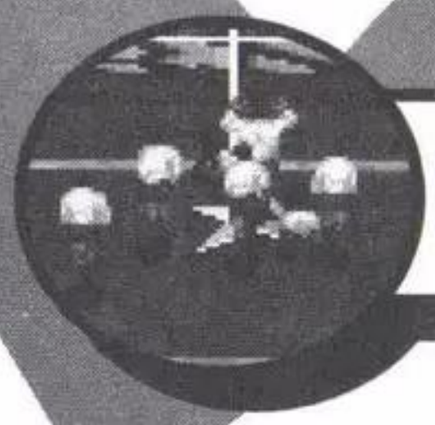
Fax:
212 259 07 91

Not:
GAME SHOW eğer bir aksilik olmazsa veya çok sevdiğimiz bir oyun gelmezse her ayın ilk haftası yayınlanır. Elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Reklamların sorumluluğu reklamı veren şirkete aittir. Bütün yazıların telif hakkı GAME SHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Üç yumurtayı sütle iyice çırpın, hafif ateşte pembeleşene kadar kızarttığınız fıstıkların üstüne dökün. Canınız o kadar sıkılıyorsa buraları okumaktan vazgeçin de dergiye bir bakın bakalım.

İÇİNDEKİLER bu ay

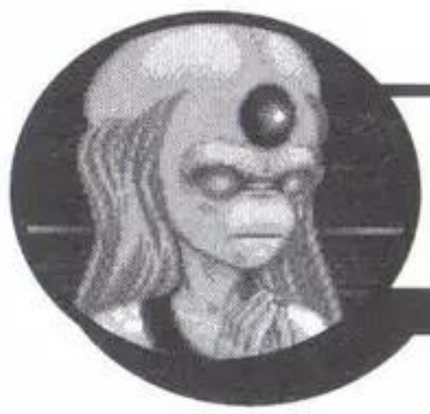


SEÇMECE BUNLAR: 07
Beğeneceğinizi umduğumuz bu yeni köşemizde bu ay yarış oyunları var...



STRIKER'95: 12
Bu güzel futbol oyunun yepyeni versionu eskisinden daha da güzel (mi acaba?)

TERMINAL VELOCİTY: 14
PC'sinin hızına güvenenler için muhteşem texture kaplı bir shoot'em up daha...



MASTER OF ORION: 16
Microprose'dan en az Civilization kadar güzel bir strateji klasiği...

BU AY NELER OYNADIK

MEG:
Patron bu, ne oynadığını sorgulamak bize düşmez ama göz ucuyla Star Control oynadığına şahit olduk

MAC:
Bütün ay deliler gibi sayfa yapar gibi göründü ama çaktırmadan Jagged Alliance oynadığı biliniyor...

ENGIN ABLA:
Bu da sorulur mu... Tabii ki bütün ayı herzaman olduğu gibi Mario's Game Gallery oynayarak geçirdi...

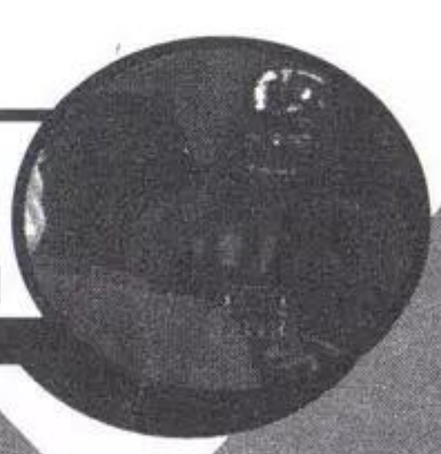
MR. OZ:
Labirent manyağı Oz çeşitli makinalarda Gloom, Doom, Dark Forces falan oynadı, sonunda da beyni döndü...

C:\> EDIT EDITOR-

MERT: Sıcak yaz günlerinin yerini sonbaharın habercisi rüzgarlara bıraktığı, tatil rehavetinin okul telaşına karıştığı Eylül ayında GAME SHOW ilk günkü heyecanı ile hayatına devam ediyor.
TİMUR: Ne rüzgarı ne tatili, nerdeeeeee tatil? Bizim de canımız istiyo ama nerdeeee??
MERT: Tatil mi var, ben gitmedim. Valla ben güneşlenmedim.
TİMUR: Mert, herhalde okuyucularımız bizim bu yaz tatil yapmadığımızı anlamışlardır. Bunu anlamaları önemli değil, derginin ipten döndüğünü anlamasınlar esas. Gerisi önemli değil.
MERT: Yaz mı? Yazı mı kaldı olum, baksana dışarda gök gürlüyoo.....
TİMUR: Kesme be olum be, kesme işte. Nedir bu senden 7 aydır çektiğim. Ben kaçıyorum abi, kaçırıyorum abi. Aya çıkacam abiiiiiiiiiii.....
Ve iki güzel genç insan, o güzel İstanbul-Fethiye Pamukkale otobüslerine binip bu diyarlardan uzaklaştılar. Geri mi? Dönerler mi? Hiç bilinmez. Giderlerken dudaklarında tek bir name vardı: "I'll be Back"
Timur ile Mert tası tarağı toplayıp kaçınca iş patron Emin'e düşmüştü. Geçen ayki matbaa rezaletini nasıl temizleyecek, nasıl çıkacaktı okuyucuların karşısına? Çok da güzel çıkacaktı, valla.
Game Show, Eylül sayısında yerinde değişiklikleri, kaliteli baskısı (daha dergi basılmadı umarız kaliteli olur) ve yeni kimliği ile karşınızda. Her şey gönlünüzce olsun.....

GAME SHOW

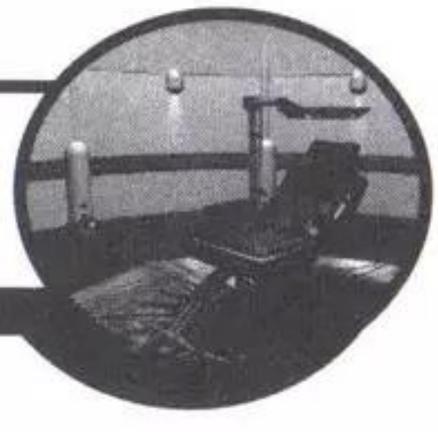
22 DARK FORCES:
Lucasfilm Doom türünü bile herkesden iyi yapabileceğini ispat etti.. CD-ROM



22 ULT. SOCCER MANAGER:
Championship Manager'dan sıkılanlar için yepyeni bir menajerlik oyunu..

40 FX FIGHTER:
Nedir bu her ay bir dövüş oyunu demeyin her oyun böyle güzel olsa keşke...

56 MYST:
Hayatınızda bu kadar güzel grafikli bir oyun görmediğinize bahs CD-ROM



SERKAN:
Ucuz oyunların adamı Serkan, Star Control oynamakla kalmadı herkesi bu oyuna bulaştırıp dergiyi tehlikeye soktu.

ONUR:
Görev adamı Onur, her sorumlu yazar gibi Striker'95 oynadı, oynadı ve sizin için yazdı. Yazar dediğin böyle olur...

TERS ADAM:
Oynamaz ki abi, anca bir bakar sonra orası olmamış, burası kötü falan diye konuşur durur. Belki de devreleri ters bağlanmıştır.

MERT:
Sağı solu belli olmaz ama duyduğumuza göre Ultimate Soccer Manager 'la bayağı sıkı fıkı olmuş. Hadi hayırlısı..

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

APACHE

Tornado oynayabilenler ellerini kaldırsınlar. İndirin ellerinizi yalancılar, oynayanlar demedim, oynayabilenler dedim. Bundan iki yıl önce çıkan bu güzel simulasyon ne yazık ki kendi zorluğu içinde kaybolup gitti. Kalkmayı başaranlar hedefe varamadılar, varanlar vuramadılar, hadi diyelim vuranlar oldu, onlar da geri dönüp inemediler. Ve sonunda da Tornado hakettiği yere bir türlü gelemedi.

Digital Integration bu kez zorluk seviyesine değişik ayarlar getirmiş. Arzu edenler Apache'yi cockpit'li bir shoot'em up olarak, fazla boş zamanları olanlar da gizli askeri eğitim makinaları hariç yeryüzündeki en gerçekçi helikopter simulasyonu olarak

oynayabilecekler.

Apache'de (çoğu zaman) meşhur saldırı helikopterlerinden Apache Longbow'u yönetiyorsunuz ve dünyanın çeşitli yerlerinde barış adına insanları katletmek için zor görevler alıyorsunuz. Bu görevler bir rivayete göre Bosna'yı (henüz kesinleşmedi) ve son zamanlarda simulasyon yapımcılarının bir numaralı favorisi haline gelen Irak'ı içeriyor. Irak olunca tabii görevlerde Scud füzeleri oluyor, Saddam oluyor vesaire vesaire...

Şu anda sadece ana grafik sistemleri ve görev editörü hazır olan Apache Longbow'u beklerken nefesinizi tutmayın, Allah korusun boğulursunuz...

BURIED *in* TIME

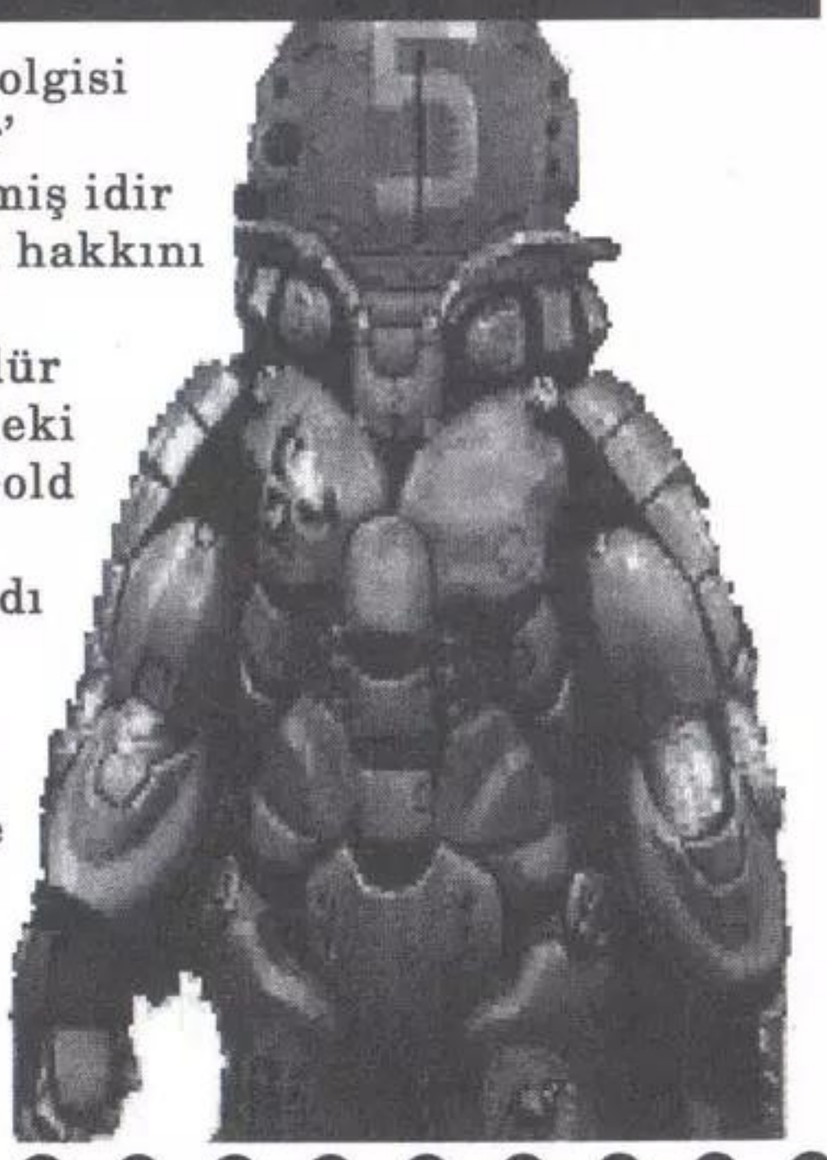
Memiş Ağa, çok şühür CD tehnolgisi bizim köye sonunda gelmiştir'

'Heee Bitli Hasan, çok şükür gelmiş idir ammaaa elin gavuru henüz CD'nin hakkını veren bir oyun yapamemiştir.'

'Öyle deme Memiş Ağa, yiğidi öldür emme haggını yeme. Benim şeherdeki yeğen MAChmut duymuştur, US Gold derler bir firma The Journeyman Project'in ikincisini yapirlermiş. Adı da Buried in Time olacekmiş.'

'Ula bizim velet onun birincisini oynamıştır ve heç ısınamamıştır. Birincisi ne pohtuki ikincisi bişeye benzicekmiş?'

'Yok ağam, bunda grafinkler paso render olacekmiş, atlicakmışsın zon moddel zaman makinasına, Deli Dumrul gibin zaman-

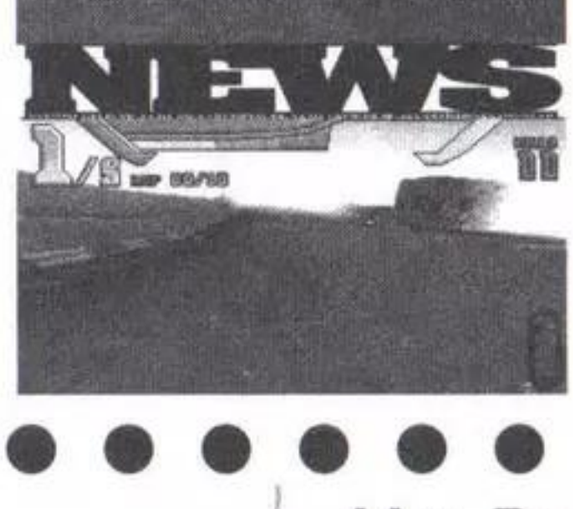


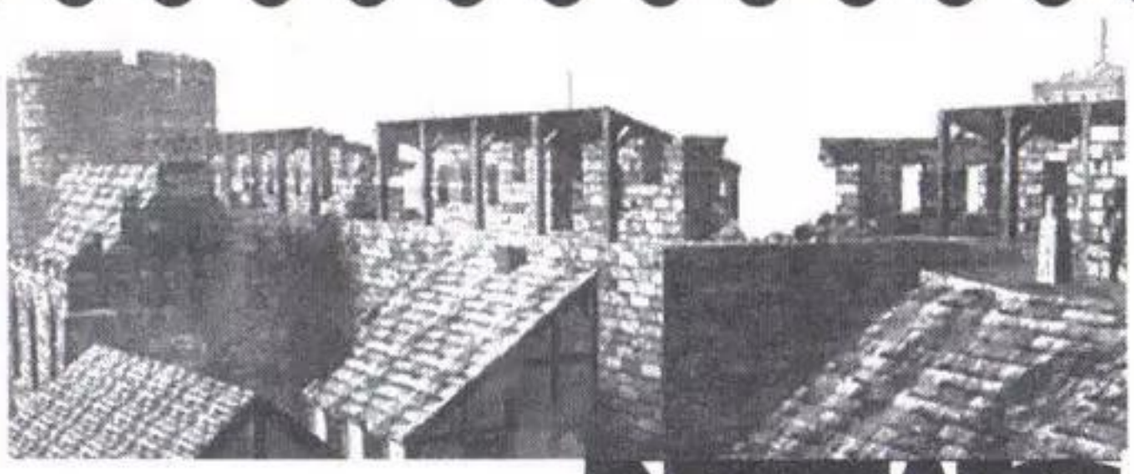
HI-OCTANE

Vrooom vroom vrooom, cıv cıv cıv, booooooooom! Ve ben birinciyim.

Yok öyle kibarlık, sportmenlik falan. Tam dergi çıkarken elimize geçen Hi-Octane işte böyle bir oyun. Gelecek sayıya saklayacaktık, dayanamadık, burda biraz bahsedelim dedik.

Bullfrog firmasının, öyle reklamsız, habersiz birden bire piyasaya fırlatıverdiği Hi-Octane son günlerin bir numaralı modası, texture kaplı CD oyunlarından biri. Konusu klasik, gelecekte geçen ölümüne bir yarış. Opsiyonlar da klasik, araba seç, biri hızlı ama zayıf, öteki ağır ama güçlü silahları var, pistler klasik, hepsine ayrı bir araba uyuyor falan. Eee herşey klasikse niye sizi rahatsız ediyoruz merak edebilirsiniz. Ediyoruz çünkü oyun eğlenceli, hem de bayağı eğlenceli. Yarış ölümüne ya, bari ölmeden eğlenelim istemişler herhalde. Aracınızı, pisti seçtikten sonra kendinizi piyasada bulunan en iyi texture grafiklerle kaplı (ama klasik) bir pistte buluyorsunuz ve oldukça akıllı rakiplerle para ödülü için (süpriiiz, paralarla da daha iyi silahlar alacaksınız) yarışmaya başlıyorsunuz. CD versionu şu anda mevcut, disk versionu bir miktar rötar yapmış bulunmaktadır. Kendileri perona indiğinde eğer hak ettiğine karar verirsek (amma güçlüyüz be) tam açıklamaya yakında (gelecek ay) kavuşabilirsiniz. Camera pan right, fade out, the end





da at koşturup aha şu kocca dünyayı gurtarmaya çalışacakmışsın. Hemi de o delevizyondaki avradın dediği gibin Holivıd ünlülerini getirtmişler, sesler, gürültüler neyin profesörler, yok leyn neydi, hah profezyonelgillere yaptıracaklarmış. Valla billa, aha bah bizim MAChmut adam olmişte, Game-Show'un taa başına yazmış.'

'Bu gavurun sağı solu belli olmaz, Birinci Cihan Harbi'nde de bizi gandırdıydılar. Benim bubam o harpte...'

'Tamam ağam, sonra kayfede anlatırsın bunu. Bak bana inanmıyon peki, MAChmut'a inanmıyon, o na da peki, ammaaa GAME-SHOW tez vakitte oyunu çıkar çıhmaz danıtıvercekmiş, puanını da alnının orta yerine yapıştıverecekmiş!'

'Yok be Hasan...'

'Valla be ağam'

'Haydi hayırlısı...'

'Haydi hayırlısı ağam, bekleyek görek...'

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

REBEL ASSAULT II

Rebel Assault'un sevmeyeni de, sevmeyeni de çok. Kimine göre şimdiye kadar çıkan oyunlar arasında film kalitesine en çok yaklaşabileni, kimine de göre de hoş grafiklerle süslenmiş Space

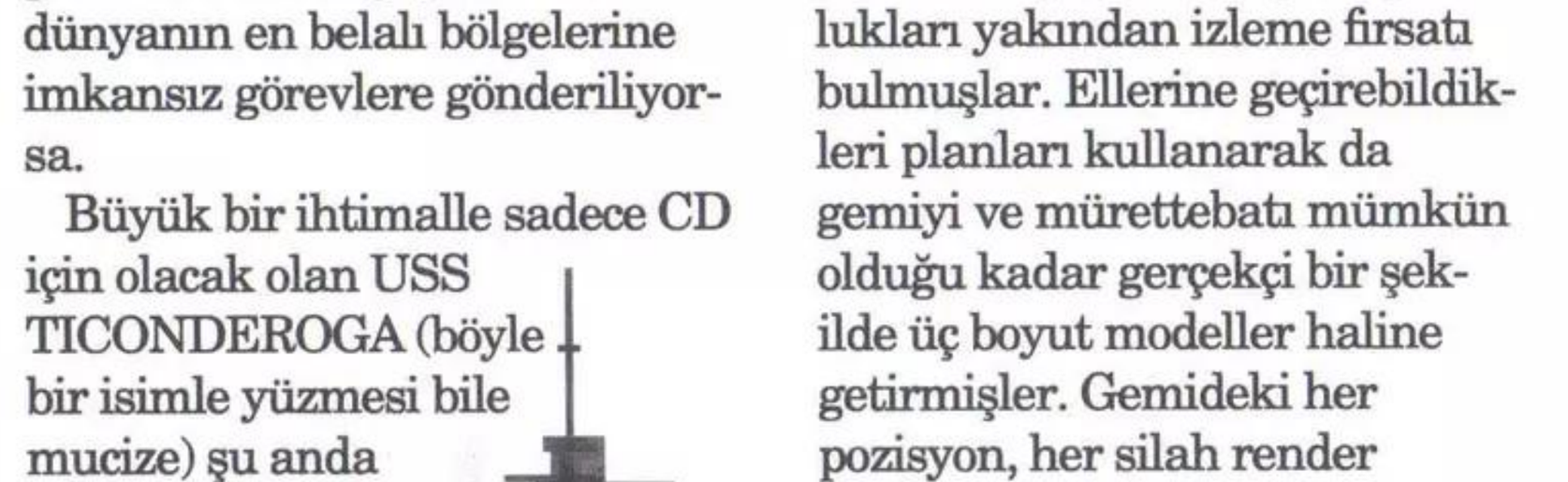
Ace tipi bir shoot'em-up... Ama anlaşılan sevenleri sevmeyenlerinden fazla olmuş olacak ki Lucasarts şu aralar harıl harıl oyunun ikincisini hazırlamakla meşgul. Oyunun ara sahnelerinde yer alacak Full Motion Video görüntülerin çekimleri halen Lucasfilm stüdyolarında devam etmekte ve bu çekimlerde filmlerde gördüğümüz dekor ve kostümler kullanılıyormuş.

Tabii birincisinden farklı

USS TICONDEROGA

Koskoca bir gemiyi yönetmek kolay değil tabii. Özellikle geminiz tamamen ray trace grafiklerden oluşuyorsa ve dünyanın en belalı bölgelerine imkansız görevlere gönderiliyorsa.

Büyük bir ihtimalle sadece CD için olacak olan USS TICONDEROGA (böyle bir isimle yüzmesi bile mucize) şu anda Amerikan Deniz Kuvvetleri'nde görev yapan bir gemide geçirilen uzun ayların ürünü. Program ve grafik ekibi özel bir izinle böyle bir geminin çalışmasını ve personelin çektiği zorlukları yakından izleme fırsatı bulmuşlar. Ellerine geçirebildikleri planları kullanarak da gemiyi ve mürettebatı mümkün olduğu kadar gerçekçi bir şekilde üç boyut modeller haline getirmişler. Gemideki her pozisyon, her silah render grafiklerden oluşuyor. CD'nin sağladığı extra yer kapasitesi sayesinde bütün komutlar ve mürettebatın verdiği cevaplar da



olup olmayacağı tartışılır ama duyduğumuza göre inanılmaz grafikli shoot'em-up bölümlerin arasına bu kez Dark Forces tipi görevler de serpiştirilmiş. Ve artık her görevden sonra Save etme imkanı olacakmış. Bütün bunlara yepyeni hızlandırılmış full ekran grafik okuma rutinleri de eklenince Rebel Assault II'yi birkaç ay daha beklemeye değer sanırım.

profesyonel aktörler tarafından seslendirilmiş.

Oynanış olarak yıllar önce çıkan Commodore 64'teki The Destroyer'a oldukça benzeyen USS Ticon banderadogematiolabenok çok yakında (belki de siz bunu okurken) hazır olacak. Umarım oyun çıkmadan adını değiştirirler.

NEWSfax

Sonbahar'ın ortalarına doğru bizi neler bekliyor neler....

◆ **SSI**'dan Renegade'in ikinci bölümü **JACOBS' STAR**. Aynı oyun sistemi artı yeni görevler ve modem opsionu... **ASSASIN**, Relentless stili bir arcade adventure... **NECRODOME**, Doom tipi ölümüne bir savaş (arabalarla)... **ADEN**, AD&D sistemini kullanmayan ilk SSI frp'lerinden biri...

◆ **Electronic Arts**'dan **FADE TO BLACK**, çok popüler olan Flashback'in yeni bölümü. Bu kez paso shade vektör grafikler ve değişik kamera açıları var.

◆ **Bullfrog**'dan **MAGIC CARPET II** ve **THE INDESTRUCTIBLES**, kendi süper kahramanınızı yarattığınız üç boyutlu bir arcade adventure. **DUNGEON KEEPER**, değişik senaryolu oldukça ilginç bir strateji (biraz merak edin).Theme Park'ın başarısının ardından bu kez **THEME HOSPITAL**. Populous'un en iyi taraflarını teknolojik bir senaryoyla birleştiren **GENE WARS**. Bullfrog iyi çalışıyor anlaşılan...

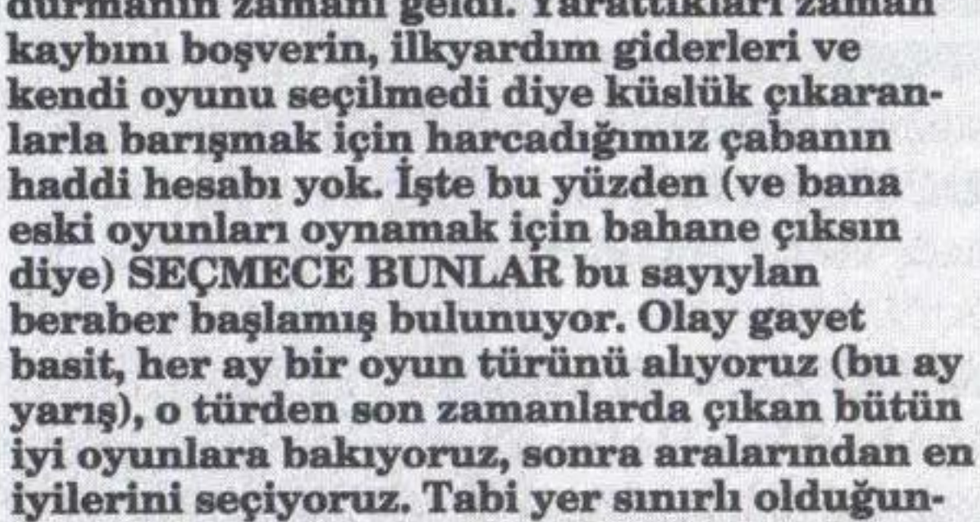
◆ **Lucasarts**'dan **INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES**. Windows altında çalışan ve random olarak kısa bir sürü adventure oyunu üretebilen değişik bir oyun. Lucas advdenture'larına hasret kalanlar için bir de tabii **THE DIG**, Steven Spielberg'in önce televizyon için hazırladığı ve bilinmeyen bir alet yüzünden ıssız bir gezegene ışınlanıp insanüstü varlıkların sırrını araştıran üç astronotun garip öyküsü...

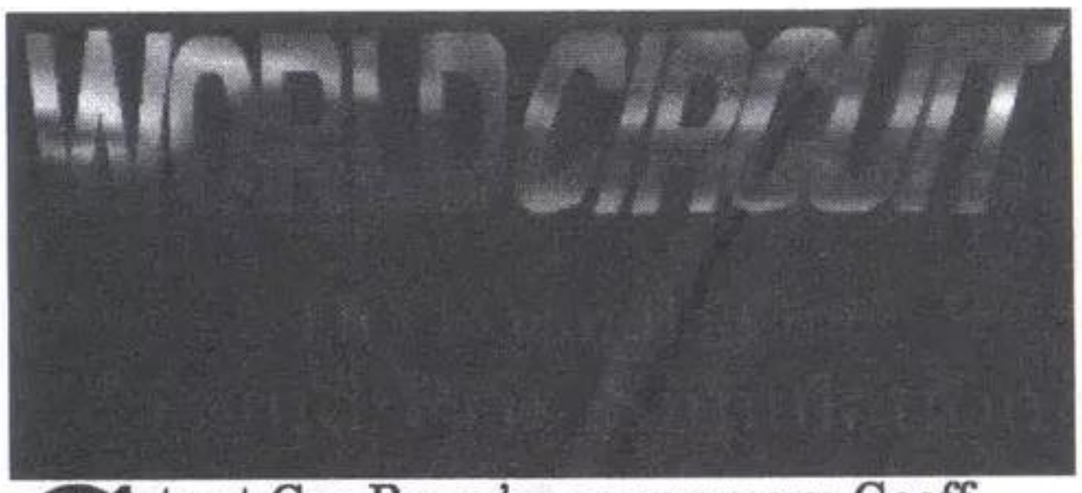
◆ **Ocean**'dan **TFX 2000.** NATO Eurofighter 2000 adlı prototip uçağın başrolü oynayıp Ruslar'ın tekrar kötü adam rolünü üstendiği yepyeni (eğer çıkarsa) bir simulasyon.

Hava sıcak mı sıcak. Kamer'de oturmuşsun, ya havadan sudan konuşuyorsun, ya da bir köşede depişenleri seyrediyorsun... Tam o sırada içeri bir velet girer (Velet=Müşteri, Müşteri her zaman haklıdır, o zaman ona velet dememek lazım, neyse...) ve der ki "Abi ya iyi bir yarış (yarış, döğüş, savaş, macera, konumuz bu değil) oyunu söylesene". Ve ortalık birbirine girer. Her kafadan bir ses çıkar, herkes bir oyun ortaya atar ve sonra da dünyanın en önemli şeyiymiş gibi kendi ortaya attığı oyunu savunmaya başlar. Bağır, çağır, tırmala, ıssır derken en sonunda bir oyun üzerinde anlaşılır.

Tam karar verilen oyun çekilecekken bir de bakılır ki bilgisayarcı diye yanlışlıkla tımarhaneye geldiğini zanneden velet (alışkanlık işte, pardon, neyse) çoktan kaçmış! Tabi bu dışardan (normal insanlara) gayet sağlıklı bir tartışma gibi gelebilir ama bilen bilir ki (genelde kavgaları ben başlattığımdan ben bilirim) artık bu kavgaları durdurmanın zamanı geldi. Yarattıkları zaman kaybını boşverin, ilkyardım giderleri ve kendi oyunu seçilmedi diye küslük çıkaranlarla barışmak için harcadığımız çabanın haddi hesabı yok. İşte bu yüzden (ve bana eski oyunları oynamak için bahane çıksın diye) SEÇMECE BUNLAR bu sayıylan beraber başlamış bulunuyor. Olay gayet basit, her ay bir oyun türünü alıyoruz (bu ay yarış), o türden son zamanlarda çıkan bütün iyi oyunlara bakıyoruz, sonra aralarından en iyilerini seçiyoruz. Tabi yer sınırlı olduğundan her türün her oyunuyla ilgilenemiyebilirim, ya da olurya sizin en sevdiğiniz oyunu atlarım, o zaman lütfen kavga çıkarmayın, çıkarırsanız SEÇMECE BUNLAR'ın pek bir manası kalmaz di mi?

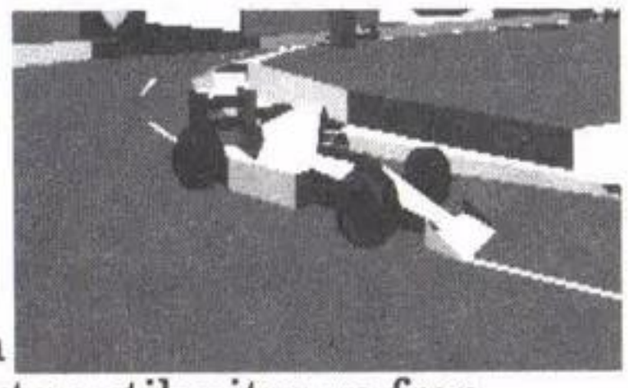
MAC





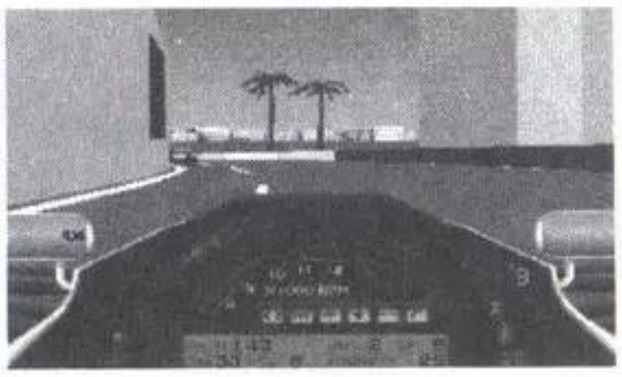
Stunt Car Racer'ın programcısı Geoff Crammond tarafından hazırlanan Formula One Grand Prix aradan geçen bunca zamana rağmen bu sporun (benim favori sporum olur) bilgisayar ekranındaki en iyi temsilcisi olma özelliğini sürdürüyor.

Bu oyunu diğer kıytırık Formula 1 oyunlarından ayıran en önemli özellik Pist'lerin ve araçların en ufak detaya kadar gerçeklerinin aynısı olması. Gerçi oyun çıktığından beri pistlerin çoğu değişti (artık Phoenix'de yarış yok) ve bir kaç önemli pilot spora veda ettiler ama yine de gerçekçilik açısından Formula Grand Prix'le başa çıkacak başka bir oyun olduğunu sanmıyorum.



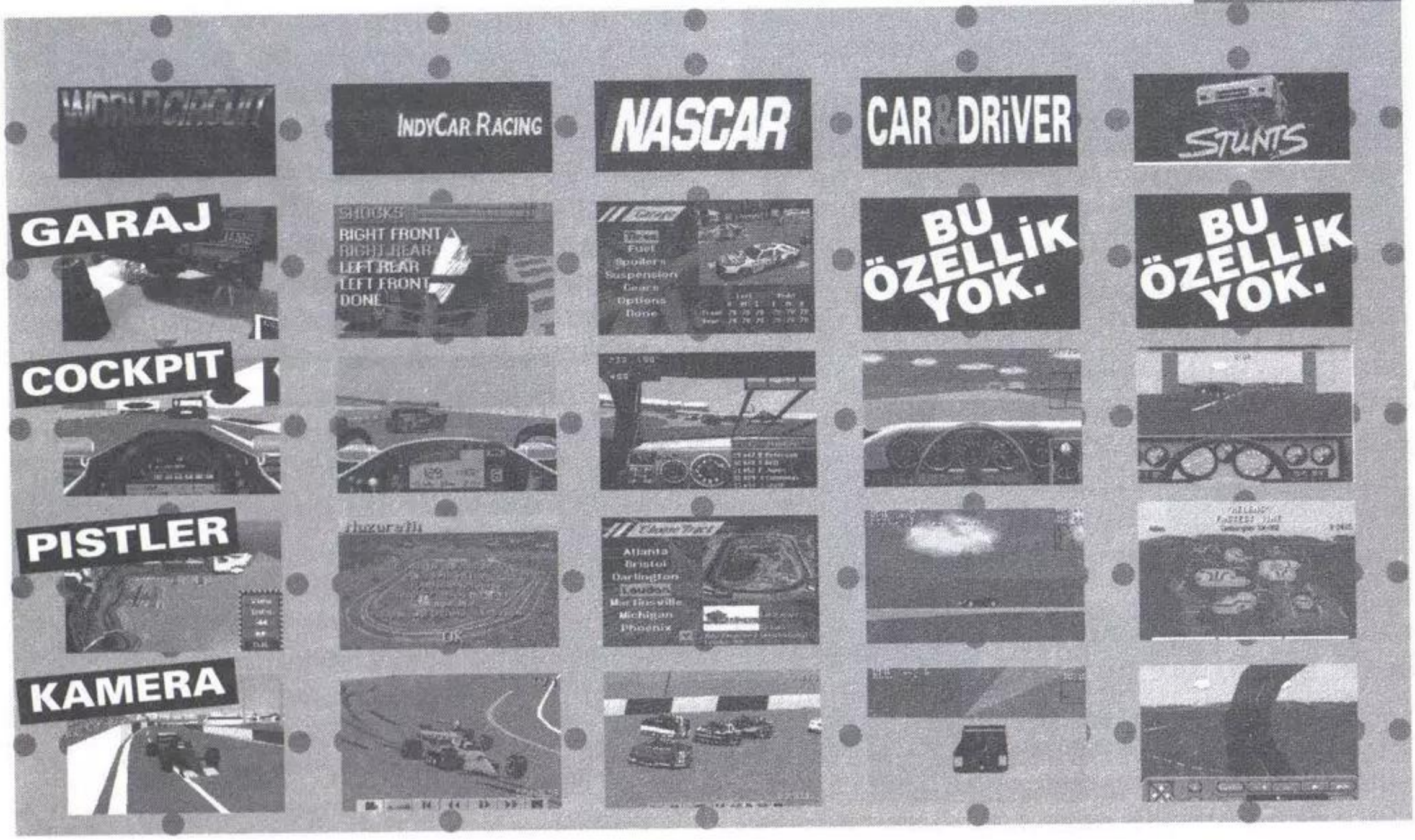
F1GP hazırlanırken sporun zorluğu da göz önüne alınmış. Mesela yeni başlayanlar için otomatik vites ve fren, hasar kapatma gibi birçok yardımcı özellik var. Zamanla siz ilerledikçe bu özelliklerin bazılarını veya hepsini kapatabilirsiniz. Böylece daha ilk günden oyundan soğumamış olursunuz. Ayrıca aynı makinada iki kişi oynayabiliyorsunuz.

Bir başka güzel özellik de takım ve pilot isimlerinin değişebilir ve kaydedilebilir olması. Böylece her sezon yeni takımların isimlerini girebilir ve sezonu en gerçekçi şekilde takip edebilirsininiz. Bu isim file'larını da çoğu BBS'den çekebilirsiniz.



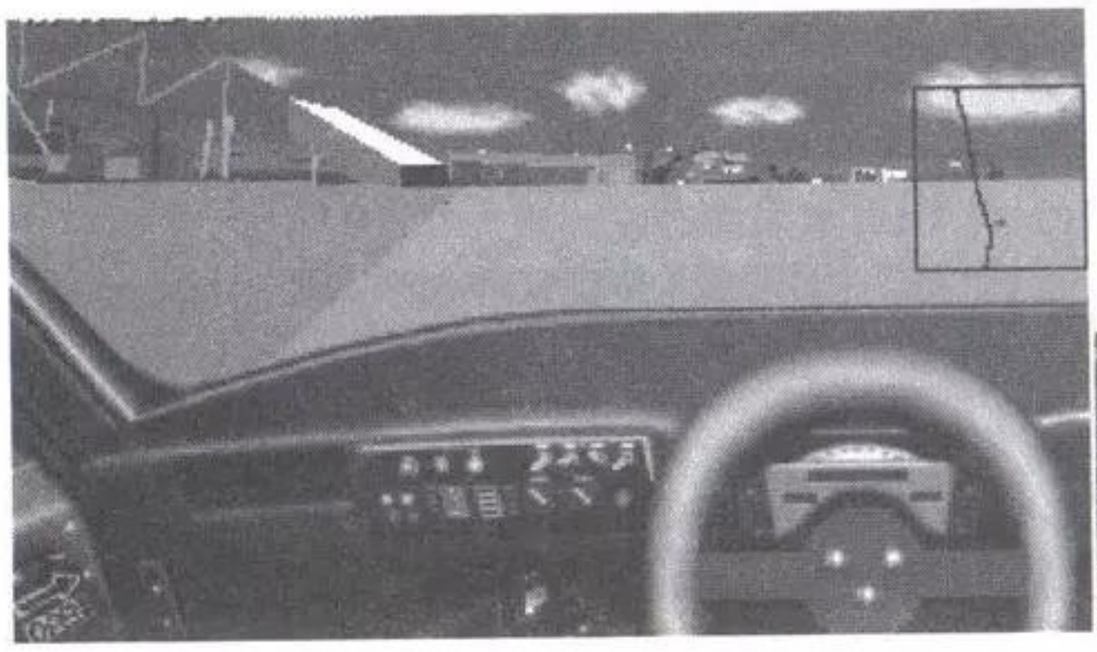
F1GP'de ne yazık ki arabalar texture kaplı değil, ve ses efektleri biraz zayıf. Bunun dışında bir de dış kameraların sabit olması bir dezavantaj. Yaptığınız muhteşem kazaları istediğiniz açıdan seyredemiyorsunuz.

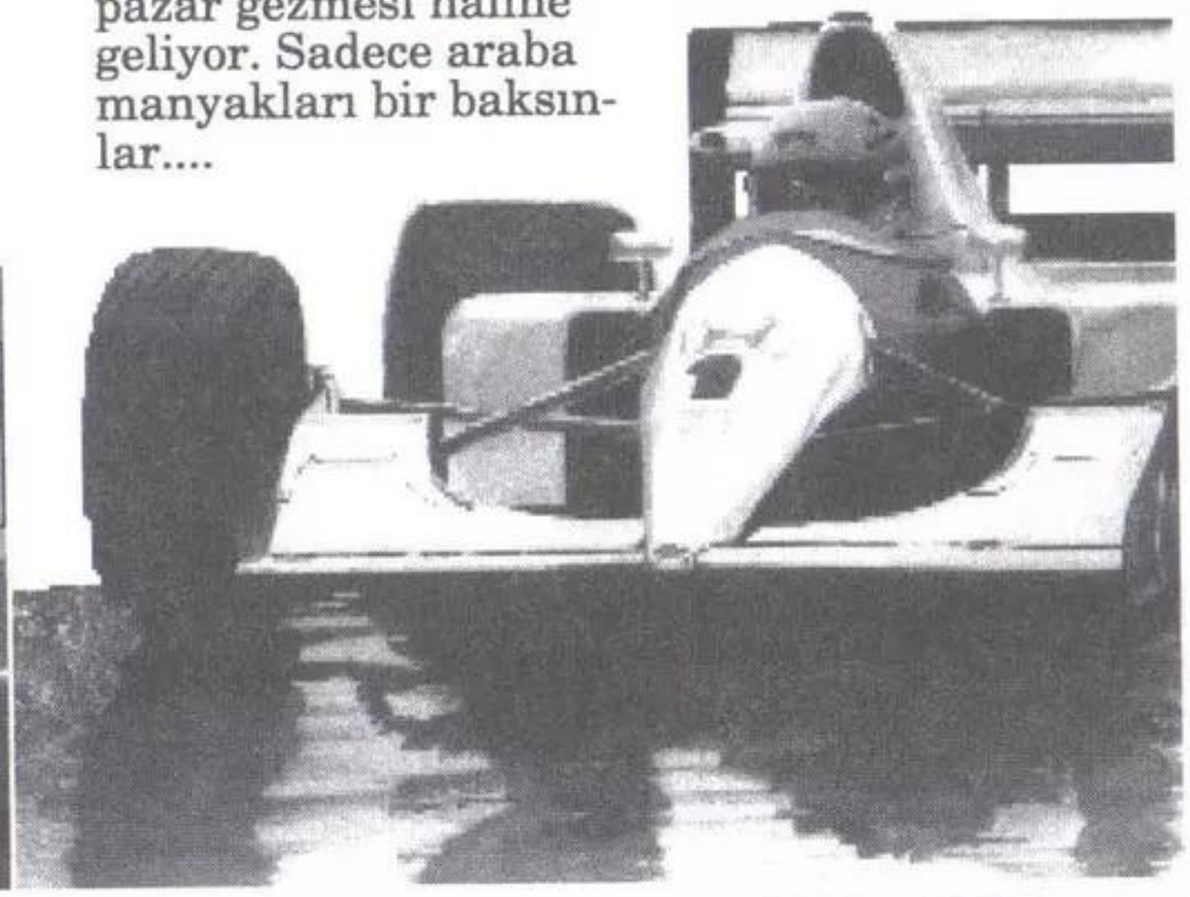
Papyrus'un oyunlarını saymazsanız orta halli PC'ler için şu an piyasadaki en iyi yarış oyunu. Özellikle Formula 1'le ilgileniyorsanız sanırım tercihiniz Formula One Grand Prix olmalı. Belki bir umut hepimiz uslu çocuklar olup her gece yatmadan önce dua edersek Microprose oyunun yeni bir versionunu çıkarır (burda bir ipucu gizli!)....



CAR&DRiVER

Şimdi başlamadan anlaşalım, eğer yarışmak, birilerini geçmek, kupalar almak istiyorsanız Car&Driver size göre değil. Bu oyun tamamen başka bir tür insan için hazırlanmış. Bu insanlar (ben onları pek anlamam) otomobillerini bir yerden bire yere gitmek için araç değil de bir yaşam biçimi olarak görürler. Onlar için falanca arabanın motor hacmi, kalkış hızı falan filan pek çok şeyden daha önemlidir. Zaten bu oyun da meşhur Car&Driver dergisinin desteğiyle hazırlanmış. En basit anlatımla bu derginin yazarlarının seçtiği otomobil tarihinde önemli yerleri olan (ne demekse) arabalarla, yine dergi tarafından belirli özellikleri yüzünden seçilen pistlerde sürüyorsunuz. Eee peki??? Pekisi şu, bu dergidekiler işlerini iyi biliyor olacak ki gayet iyi seçimler yapmışlar. Corvette ZR1, 1966 Shelby Cobra gibi pek çoğumuzun rüyalarımızda bile görmesinin yasak olduğu arabaları her herhalde anca bu oyunda sürebiliriz. Bu yüzeysel bir çeşitleme de değil. Her araba seçtiğiniz pistte kendi özelliklerine göre farklı bir sürüş sağlıyor. Aslında oyunun en güçlü tarafı da pist seçimi zaten. Dev bir alışveriş merkezinin park yerinden Amerika'nın uçsuz bucaksız highway'lerine kadar bir dolu pist var. Highway'lerde karşınıza o meşhur dev kamyonlar, park yerlerinde de station arabalarıyla ev hanımları çıkıyor. Değişik zorluk derecelerine göre arabadaki hasar veya viraj kabiliyetini de ayarlayabiliyorsunuz. Bir de dış görüntülerin high-res olması artı puan. Zaten sanırım hepsi bu....Şimdi gelelim eksilere. Vektör kalitesinin pek iyi olduğu söylenemez. Etraf yeterince detaylı ama bu günlerde (insanoğlu nankör) texture map olmayınca grafikler tad vermiyor. Sesler de zaten bildiğiniz motor gürültülerinden ibaret.Bütün bunlara bir de oyundaki heyecan eksikliği eklenince bu oyun anca ailecek Doğan'a atlanıp Belgrad Ormanlarına yapılan bir pazar gezmesi haline geliyor. Sadece araba manyakları bir baksınlar....

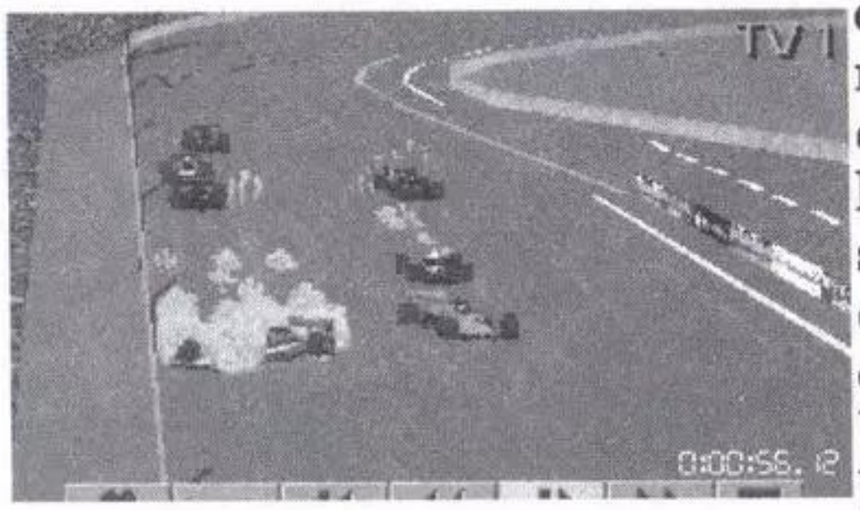




INDYCAR RACING

Biliyorsunuz ben eskiden Amiga'cıydım. Sonra'dan PC'ci oldum. Düşünün bakalım niye PC'ci oldum. Herşey bir PC dergisinde Indy'nin preview'ını görmemle başladı. Ben bu oyunu nasıl oynayamam, oynamalıyım derken birde bakmışım Engin Abla bana PC topluyor. Herneyse en sevdiğin beş oyunu say deseydiniz (ama demeyin, yazıyı bitirmem lazım) IndyCarRacing (Indy) kesin bunlardan biri olurdu. Indy efsanesi bundan 5-6 yıl önce Indianapolis 500'le başladı. O zaman texture map falan yoktu tabii ve oyunda sadece meşhur Indianapolis pisti vardı. Sonradan Papyrus o oyunda kullandıkları sistemi kullanarak Indy'i çıkardılar. O zamandan beri de hayatımın yarısı bu oyunun başında geçiyor.

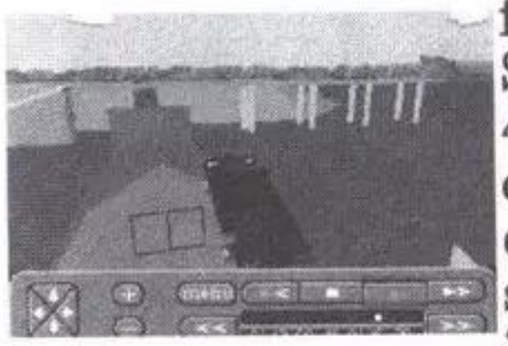
Ben aslında oyunlarda üstün grafikler aramam ama iş yarış oyunlarına gelince texture, texture, texture. Ne kadar çok olursa o kadar iyi. Ve Indy bu konuda en iyi oyunlarından biri. Kaza olduğunda (ve sık sık olacaktır) dumanlar çıkıyor, lastikler havada uçuşuyor. Oyundaki her araba en ufak reklam detayına kadar gerçek hayattakilerin aynısı. Bir rivayete göre her pilot da gerçek stillerine göre araba kullanıyormuş ama Indycar kültürüm fazla geniş olmadığından bu konuda fazla birşey söyleyemeyeceğim. Sadece yarışlardaki başarılı takımlar burada da diğerlerinden hızlı gidiyorlar: Hazır pilotlardan ve hızdan bahsetmişken, Papyrus oyunlarında en sevdiğim özelliklerden biri rakiplerin ayarlanması. Papyrus burda çok akıllıca bir yüzde taktiği geliştirmiş. Bütün pilotların relatif hızlarını kendi kabiliyetinize göre belirli bir yüzdeyle çarpıyorsunuz. Bu ne demek? Şu demek: Oyuna yeni başladığınızda (Eğer, ruhu şad olsun, Senna'nın reinkarnasyonu değilseniz) rakipleri %80'e getiriyorsunuz. Böylece Fitipaldi'den en sondaki pilota kadar herkes kendi gerçek gücünün %80'iyle yarışıyor. Bu seviyede yeterince başarılı olmaya başlayınca birazcık artırıyorsunuz ve böyle gidiyor. Bu sayede oyundan hemen sıkılmıyorsunuz. Ben uğraşa uğraşa %93 'e kadar falan gelebildim. Bence bu diğer oyunlardaki Easy, Medium, Hard yönteminden çok daha iyi.

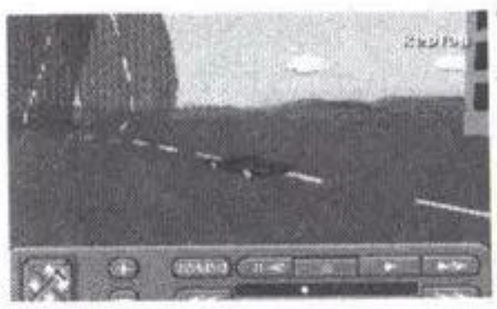


Indy'de dikkatinizi hemen çekecek bir özellik de dış kameralar. Bir yarışı tamamladıktan sonra Replay'i seçip bütün bir yarışı seyredin. Değişik kamera açıları, texture map'ler, dumanlar derken en az canlı yayın kadar güzel olduğunu siz de göreceksiniz (hem de Cine5'teki lavuk spikerler olmadan). Uyarmadan edemicem, bu oyunu oynamak için bir 486SX bile yeterli değil. Full konfigurasyon harbi bir alete ihtiyacınız var. Hızlandırıcı (mesela S3'lü) bir grafik kartı da fena olmaz hani. Hatta böyle bir aletiniz varsa beni de çağırın beraber oynarız. Daha ne diyebilirim ki. Indy bu türün en iyisi, en azından Formula 1 Grand Prix 2 çıkana kadar (gitti bizim ipucu).

Kadın kısmı istediği kadar bütün paralarını kırışık düzelticilere, cilt canlandırıcılara falan yatırsın, zaman çok acımasız... Birkaç sene önce bu oyunu oynadığımda zevkten dört köşe olmuştum, şimdi ise söyleyebileceğim en kibar şey 'bu oyun bir klasik'...

Aslına bakarsanız Test Drive II'yi yapan firmanın hazırladığı Stunts ya da diğer adıyla 4D Sports Driving yarış oyunu hastalarına bayağı değişik bir heyecan sunuyor. Özel pistlerde 360 derecelik loop'lar, eğik virajlar, tüneller ve bir dolu değişik araba gibi bir sürü güzel özellikleri var. Zaten oyunu tarih olmaktan kurtaran da bu özel pistler. Eğer kafayı yemediyseniz milyarlık bir Porsche'yle deli dolu hareketleri ancak bu oyunda yapabilirsiniz. Birde oyuna eklenen Track Editor sayesinde özel pistlerden sıkılsanız bile yenilerini yapmanız mümkün. Bu editör oldukça detaylı ve oyunda yer alan bütün özel cisimleri kullanmanıza izin veriyor. Yalnız dikkat etmeniz gereken şey çoğu engelleri geçebilmek için arabaların belirli bir hıza ulaşması gerektiği. Onun için arka arkaya iki tane loop koyarsanız ordan geçmek imkansız hale gelir. Stunts'da bir dolu eğlenceli rakip de var. Her ne kadar programcılar her rakibin kendi stilinin olduğunu iddia etseler bile ben böyle bir özelliğe rastlayamadım. Bana herkes basa bas gidiyor gibi geldi. Zaten zamanınızın çoğunu pistte kalmaya çalışarak geçireceğinizden onlarla yarışmak biraz zor oluyor. Eğer sizi fazla zorlarlarsa onlara en yavaş arabayı verip siz Ferrari F40'a atlayabiliyorsunuz.





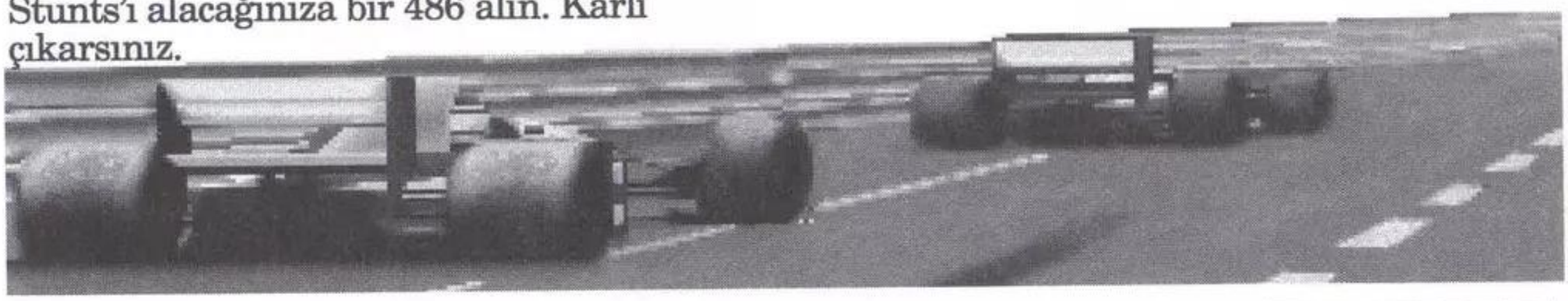
Bütün bu iyi özelliklerine rağmen Stunts'ı ancak PC'sinin gücü diğer yarış oyunlarına yetmeyenlere tavsiye edebilirim. Eğer 286'ınız falan varsa, Stunts'ı alın, ya da Stunts'ı alacağınıza bir 486 alın. Karlı çıkarsınız.

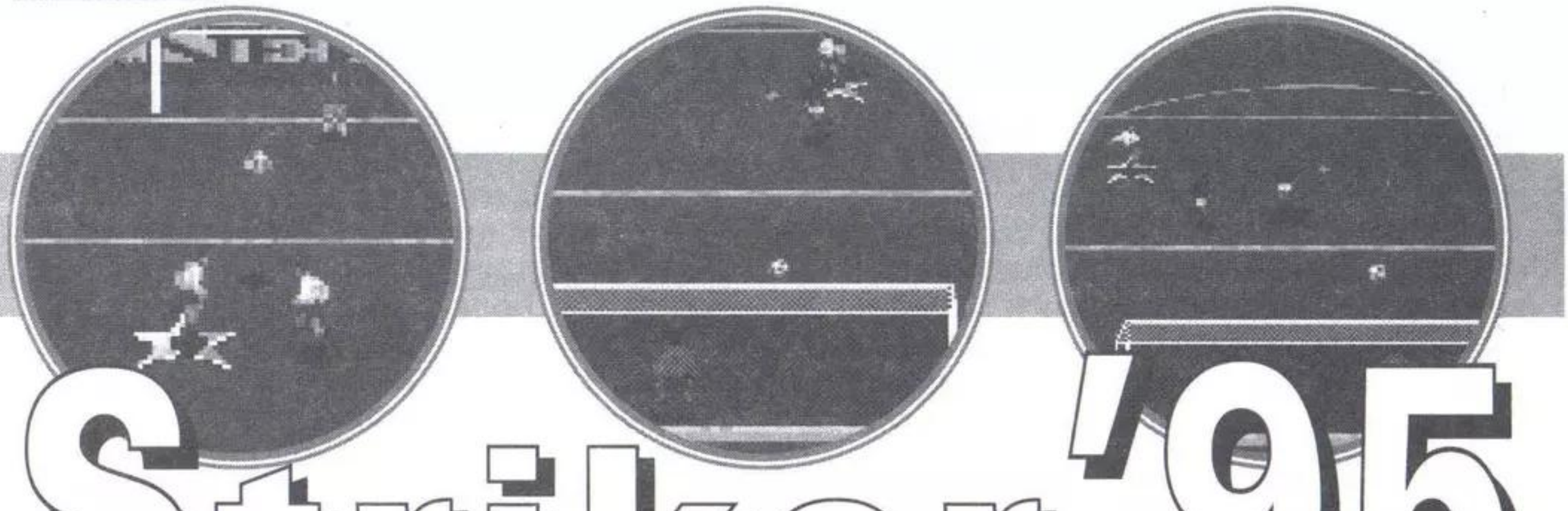
NASCAR

IndyCarRacing'e methiyeler düzdükten sonra aynı firmanın ondan sonra çıkardığı, yepyeni, geliştirilmiş Nascar Challenge için ne diyebilirim ki? Valla desem desem 'YAVAŞ' derim. Nascar hayatımın en büyük hayal kırıklıklarından biri. İşlemci, grafik kartı derken yatırdığım paraların haddi hesabı yok ama yine de bir türlü bu oyunu hak ettiği hızda bir türlü çalıştıramadım.

Nacscar'da Papyrus, Indycar'daki grafik sistemini bir adım daha öteye götürmüş. Bu kadar yol, araba, kenar detayına, bu texture kalitesine hayran olmamak elde değil. Resimlere bir bakın ne demek istediğimi anlayacaksınız. Bir de anormal artı olarak yepyeni bir ses düzeni var. İlk defa bir oyunda (en azından ben ilk defa görüyorum) önünüzdeki ve arkadan size yaklaşan arabaların seslerini gerçekçi olarak duyuyorsunuz. Bunu anlatmak biraz zor, ama bir deneyin, oyuna ne kadar katkısı olduğunu göreceksiniz. Nascar'a en büyük artı puan belki canlandırdığı yarışın özelliklerinden geliyor. Nascar arabaları diğerlerine göre daha dayanıklı ve yarış da kalabalık ve kıran kırana olduğu için bu tür yarışın tadına doyum olmuyor. Tam olarak Demolition Derby olmasa bile ittirmece, hafif dokunma (sapıtmayın), sıkıştırma gibi hareketleri başınızı belaya sokmadan bu oyunda rahatça yapabilirsiniz.

Bütün bu artılara rağmen Nascar şu haliyle muhteşem grafikli bir kamyon yarışı gibi oynanabiliyor. Pentium'lu, S3 kartlı bir aletle falan biraz daha iyi oluyor ama inanın yine de yeterli değil. İsterseniz P6'lar çıkana kadar siz IndyCar oynayın, ben öyle yapıyom da....

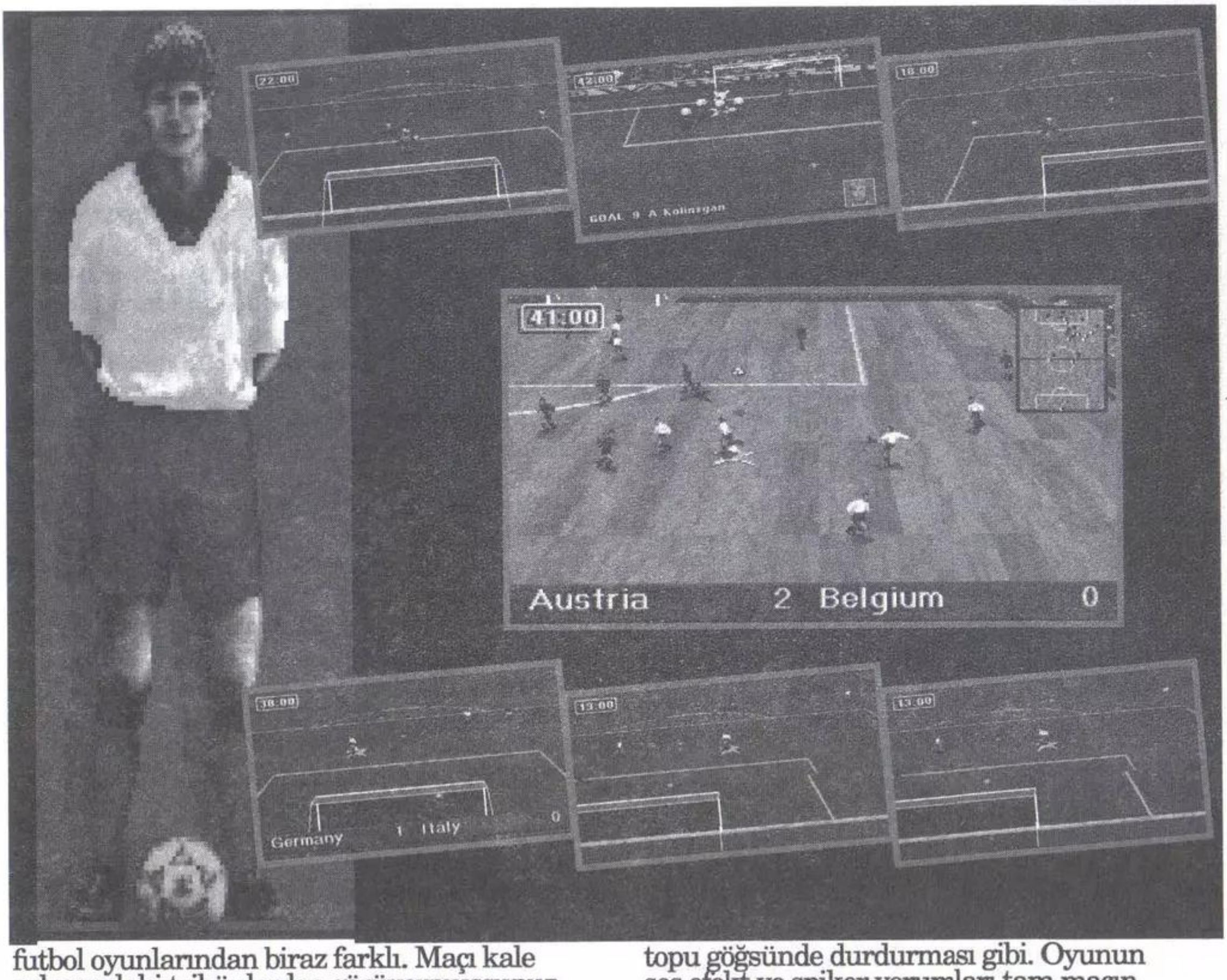




Striker 95

Futbolseverler, gerçek bir futbol maçı heyecanı yaşamak istermisiniz ? Hemde stadyuma gitmeden, televizyon başına geçmeden. Eğer cevabınız evetse Striker 95'i alıp hard diskinize hemen install edin. Striker 95 futbol oyunu olarak doyurucu bir oyun. Cage software bundan 2-3 sene önce Striker Football'u çıkartmıştı. Striker 95 oynanabilirlik olarak bu oyunu baz almış ve birçok yenilikler eklenmiş.

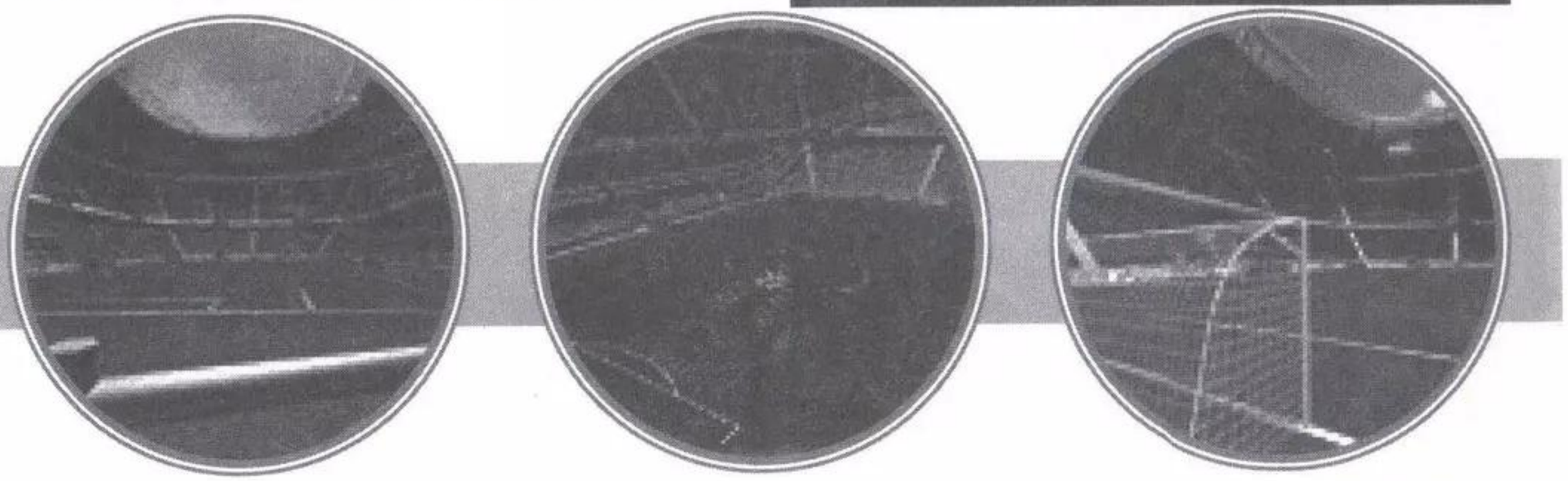
Oyuna ve menülerine gelince: FRIENDLY MATCH: Kendinizi turnuva ve liglere hazırlayabileceğiniz yer. İster bilgisayara karşı, ister arkadaşınızla hazırlık maçları yapıp takımlarınızın güçlerini görebilirsiniz. Tabii ki San Marino şampiyon olabilecek kapasiteye sahip değil. Ne kadar Türkiye ile daha önce berabere kalsada (1994 Dünya kupaları elemeleri 0-0) burda siz Türkiye'nin intikamını alabilirsiniz (Ben 7-0 yendim).-Team Formation: Takımınızın sahaya diziliş şekli. Formation: Diğer futbol oyunlarında olan klasik dizilişlerden farklı taktik anlayışlarda var. Strategies: Normal, Defend, Cautions (kontra atak), Attack, Breakaway ve Open (Abi bu taktiği ne zaman kullansam 3-5 tane gol yiyiyorum).Oyundaki tuşların kullanımına gelince;F= Futbolcu resimleri. Futbolcuları sahada resim olarak görüyorsunuz.R= Radar. Futbolcularınızın yerini tespit etmek için.M= Maç istatistikleri.1= Oyuncu değiştirme. Bu işlemi yaparken oyuncularınızın özelliklerinide görebiliyosunuz.F1= ReplayF3= Kamera küçültme.F4= Kamera büyültme. Kamerayı küçültünce maçı televizyondan izliyormuş hissi veriyor.Oyunda futbolcuları yönlendirmek için ok tuşlarını veya numerik klavyeyi kullanabilirsiniz. Page up tuşu oyuncular için hızlı koşma (depar), kaleciler için elle oyun kurma. Page down tuşu oyuncular için şut, kaleciler için ayakla degaj. Oyunda pas vermek istiyorsanız eliniz page up tuşundayken bırakıp page down'a basarsanız pas atarsınız. Not: Numerik klavyrdeki 3 ve 9 tuşları page up ve page down tuşlarının görevlerini görüyor. 2 kişi oynarken 2. kişinin klavye tuşları: Q= Yukarı A= Aşağı O= Sol P= Sağ Space= ŞutCOMPETITIONS:-Championship: Turnuva-League : Lige girecek takımları ve takım sayısını siz belirliyorsunuz.-Knockout : Elenen gider arkadaş.-World Cup : Dünya kupası.Ülke veya klüp takımlarını (sağ tarafta) seçmek için page up ve page down tuşları ile değiştirebilirsiniz.PRACTICE:-Field Practice: Karşı tarafta sadece rakibin kalecisi var ve siz ona karşı maç yapıyorsunuz.-Shoot Out: Penaltı alıştırması yapma. Burda 5'er tane penaltı atışı yapılıyor. Penaltı atışlarında bilgisayarın kalecisi panter kesiliyor ve gol atmak oldukça zor. Atıştan önce bizim kalecileri birer adım sağa sola oynatabiliyorsunuz. Bu da kalecilerinizin en uç köşelere atlamasını sağlıyor. Siz atışı yaparken 30-40 sn beklerseniz futbolcunuzun canı sıkılıyor ve penaltıyı kendi başına atıyor (Hiç bir tuşa basmadan) ve % 80-90 gol oluyor.OPTIONS:-Music on-off: Muziği açıp kapama -Commentary: Spiker. Maçın önemli pozisyonlarını ateşli bir spikerin ağzından dinlemek çok zevkli. -Outdoor-Indoor: Bence oyunun en zevkli yanı indoor seçeneğinde oynamak. Kapalı bir salonda ve parke bir sahada maç yapıyorsunuz. Taç yok, aut yok.-Match Lengh: Maç süreleri 2-4-6-8-10 min.-Controls: Keys only; klavye Joystik; klavye+joystik Two Joystik; 2 joystik portunuz varsa 2 joystikle oynayabilirsiniz.EDIT TEAM:-Edit Team Squad:*Edit players: Datlarını değiştireceğiniz oyuncu.*Swap players: 2 oyuncunuzun yerlerini değiştirmek için.*Edit face: Futbolcularınızın şeklini şemalini buradan değiştirebilir, kendinize ilginç karakterler oluşturabilirsiniz.*Edit name: Futbolcuların ismini değiştirme.-Edit Team Name: Seçilen takımın ismini değiştirme.-Edit Kit: Takımınızın kendi saha ve deplasman forma rengini belirleme.-Team Settings: Takımın sahaya diziliş şekli-Another Teams: Diğer takımlar.Oyunun görünüş şekli diğer



futbol oyunlarından biraz farklı. Maçı kale arkasındaki tribünlerden görüyormuşsunuz gibi oynuyorsunuz. Bu da maça ayrı bir hava katmış. Kaleleri tam karşıdan gördüğünüz için vurduğunuz şutların nereye gittiğini tam olarak görebiliyorsunuz. Frikik ve köşe atışları kesikli çizgilerle gösteriliyor. Böylece kullanıcağınız atışın uzaklığını, yerini ve yüksekliğini en ince ayrıntısına kadar ayarlayabiliyorsunuz. Hele attığınız frikik şutu tam doksana takılırsa elinizi replay tuşundan çekemiyorsunuz. Oyun içindeki futbolcu animasyonları maça renk katmış, sanki gerçek bir maç oynanıyor havası veriyor. Örneğin gol sonrası sevinçleri, penaltı atışı sırasında penaltı yapacak futbolcunun çorapları düzeltmesi, kalecinin oyunu elle kurması, futbolcuların topu göğsünde durdurması gibi. Oyunun ses,efekt ve spiker yorumları tam maçın havasına girmenizi sağlıyor. Son olarak futbol oyunu sevenler bu oyunu kaçırmasınlar, alsınlar, kesinlikle pişman olmayacaklar.

Onur ÖZGÜR

Firma:	TIME WARNER (FUTBOL)
Sistem:	4 HD - 7 MB HD 4 MB RAM MIN.PC 386
Karar:	%82



TERMINAL

Evinize türünün en iyi örneklerinden biri olan Terminal Velocity'i getiriyoruz. 3D Realms'in yaptığı bu oyunu oynarken ayaklarınız yerden kesilecek, heyecanlanacak, sinirlenecek ve işin iyi tarafı fazlası ile zevk alacaksınız. Yanlız bir de işin kötü tarafı oyunun bu versiyonu shareware, yani oyunun tamamı yok, sadece tanıtımı. Dolayısıyla da az bölüm var. Benim size açıklayacağım kısım oyunun 1/4'ü .

Yıl 2704. Dünya büyük bir tehlike içerisinde. Büyük bir gemi dünyayı tehdit etmekte ve biz de onu yok etmek durumundayız.

Gelelim oyuna ; Oyuna başladığınızda karşımıza bir menü geliyor. Buradan PLAY GAME 'i seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Mecburen ilk bölümü seçeceksiniz ve ondan sonra da zorluk dereceleri çıkacaktır. Burada size tavsiyem zevk almak istiyorsanız normalde oynamanızdır. Bu ekrandan sonra da görevler anlatılıyor ve oyuna başlıyorsunuz.

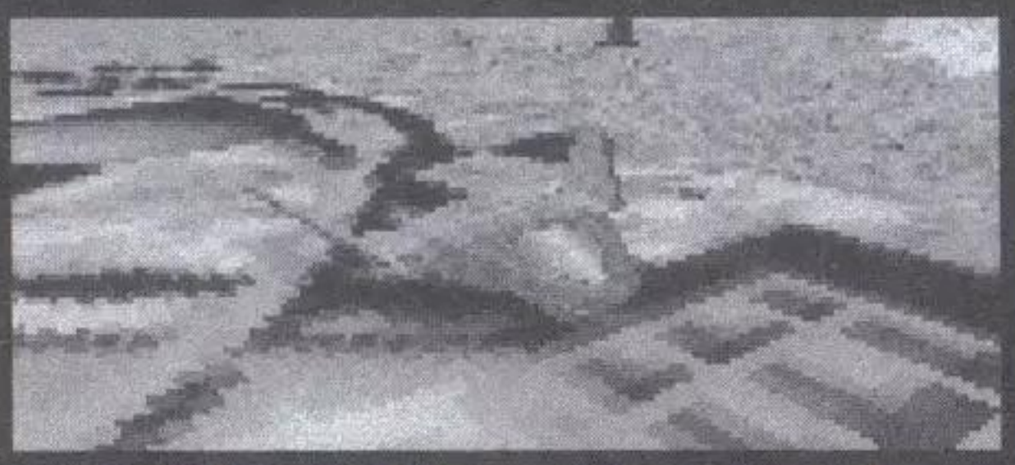
Oyun ekranı karşınıza çıktığında, sol üstteki 'sect' yazısı bulunduğunuz yerin koordinatlarını, yanındaki 'wepn' yazısı ise kullandığınız silahı, 'dist' yazısı hedefe olan uzaklığınızı, 'ammo' silahınızın cephanesini, 'nav' ise hedefinizin türünü gösteriyor. Ekranın üzerindeki sarı çizgi enerjinizi onun altındaki mavi çizgi ise hızınızı belirtiyor.

Oyun içinde kullanacağınız tuşlar sırasıyla şöyle

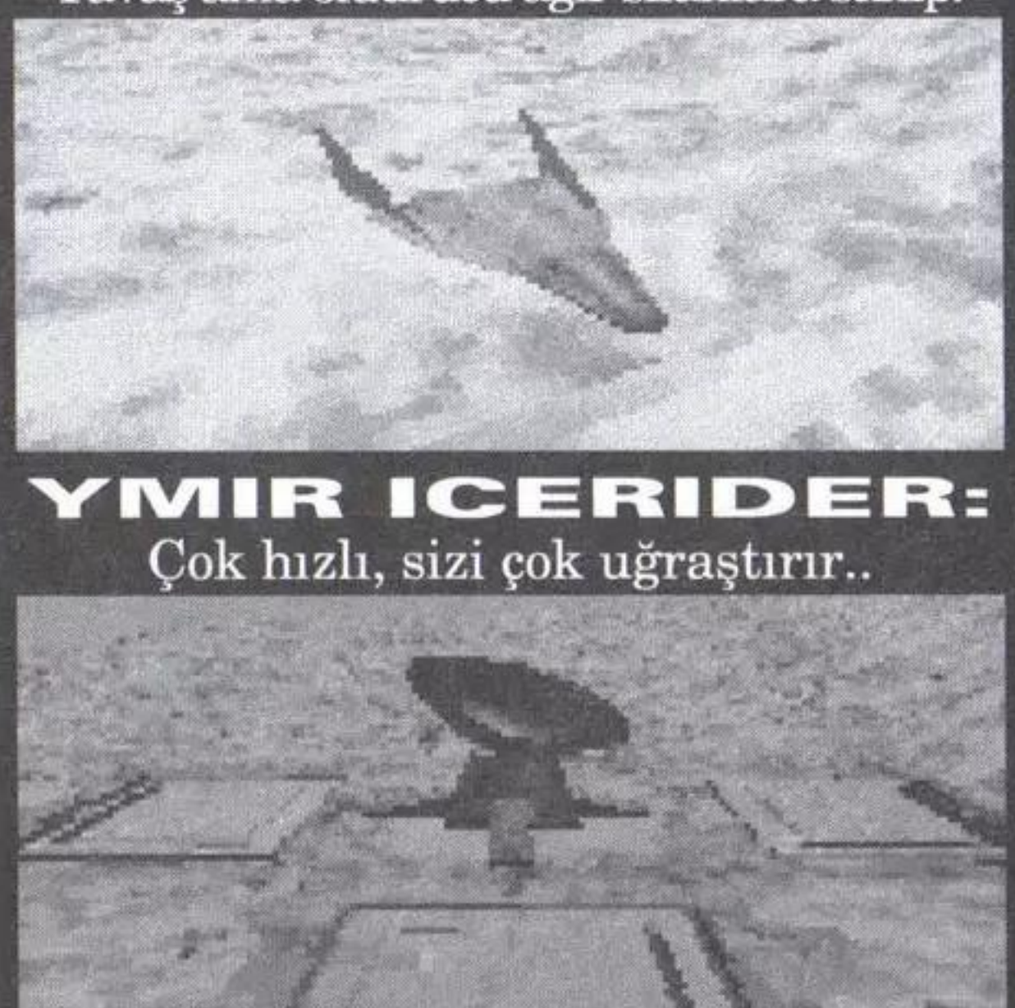
1'den 7'ye kadar tuşlar : Silah seçimi
Tab : Uzun menzilli radar
P : Pause
B : Görüntüyü değiştirme
C : Kokpiti açıp kapama
X : Ekrandaki hedefi kapayıp açma
+ - : Ekran büyüklüğünü açıp kapama
Cursor tuşları : Yönetimi sağlamakta
Alt : Afterburner
A / Z : Hızı yükseltme ve alçaltma
Backspace : Görev ile ilgili bilgiler
Home / Page up : Sağa sola dönme
Ins / Del : Bunlara basılı tutarak sağa sola bakabilirsiniz
F2 : Oyunu kaydetme
F3 : Oyunu yükletme

Şimdi size biraz da radardan bahsedelim. Tavsiyem Tab'a basarak uzun menzilli radara geçmeniz olacaktır. Karşınıza bir sürü '+' ve '-' ler çıkacak. Bunları renklerine göre tanıtalım.

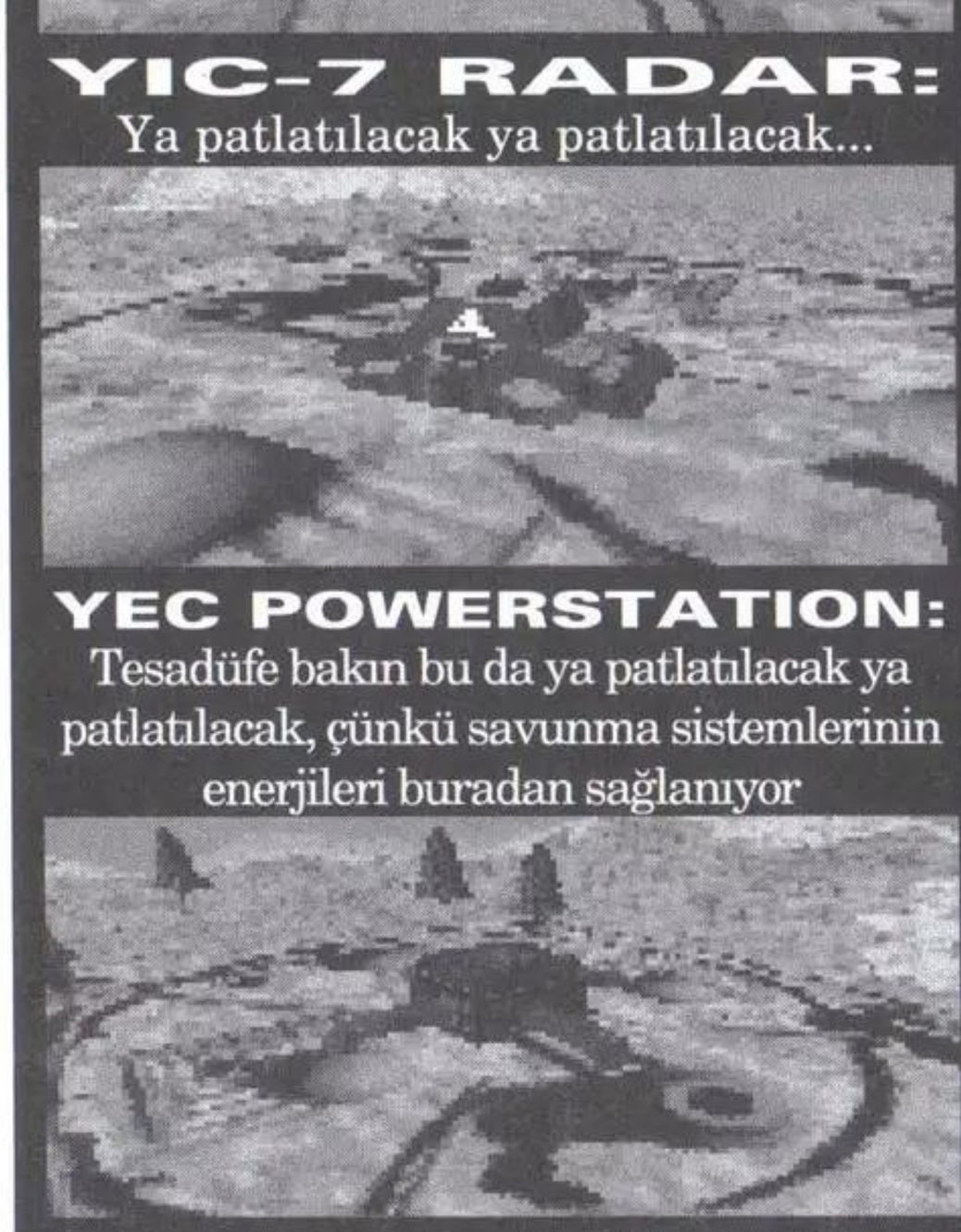
Gri : Yer hedeflerini temsil eder.



YMIR SNOWSCOUT:
Yavaş ama öldürücü ağır silahlara sahip.



YMIR ICERIDER:
Çok hızlı, sizi çok uğraştırır..



YIC-7 RADAR:
Ya patlatılacak ya patlatılacak...

YEC POWERSTATION:
Tesadüfe bakın bu da ya patlatılacak ya patlatılacak, çünkü savunma sistemlerinin enerjileri buradan sağlanıyor

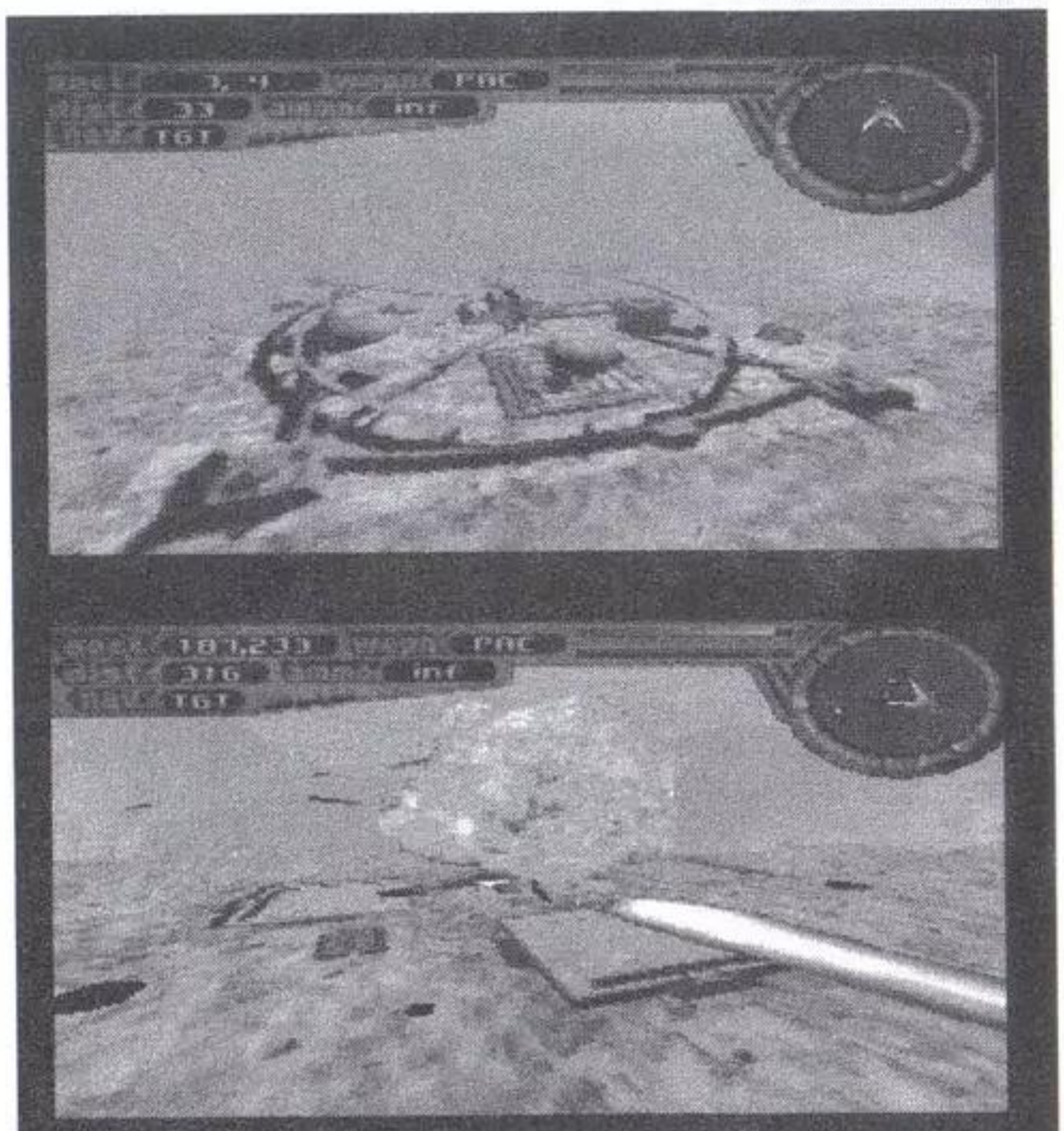
ARSENAL:
Silahlar beleşe değil tabi, bunları patlatınca afterburner, yakıt ve yeni silahlar gibi bir sürü yararlı şeyler alabilirsiniz.

VELOCITY

Turuncu : hava hedeflerini gösterir.
Sarı : Tünelleri temsil eder.
Mavi : Alınabilecek objeleri gösterir.
Silahlarınıza gelince:
Oyundaki bulunan 7 silahtan 4'ünü kullanabiliyorsunuz. Diğer silahlar ise oyunun full versiyonunda mevcut.
1 tuşu Plazma silahı : Oyunun başındaki silahtır. Oyun ilerledikçe silahınızı geliştirip dörtlü yapabilirsiniz.
2 tuşu Ion gun: Oldukça etkili bir silahtır. Genelde mermisi az sayıda çıkar. Dağınık ateşlenir.
3 tuşu Lazer silahı : Çok hızlı bir silahtır ve tahrip gücü ötekilere oranla daha fazladır.
4 tuşu füzeler : Tahrip gücü yüksek bir silahtır ve az bulunur dengeli harcanmalıdır.
Bölümlerdeki amaçlar genelde aynıdır. Gösterilen hedefleri yok etmek ya da tünele girmek gibi , yalnız bunları yapmadan önce yer ve hava hedeflerini temizlemekte fayda vardır. Hepsi temizlendiğinde "nav yazısının yanında "lun" yazacaktır. Sizde lun yazısına giderek bölümü bitirebilirsiniz. Hedeflere gitmek içinse yukarıda sağ üst köşede bulunan gemi resmini kuzeye yöneltmek yeterli olacaktır. Tünellerin sonuna geldiğinizde boss'la kapışacaksınız. Onu öldürmek aslında çok kolay. Bunun için 4 taraftaki kırmızı ışık saçan parıldayan objeleri patlatmanız yeterli olabilir mi acaba? Hayır. Bu sadece onun kalkanını indirecektir. Ondan sonra da ateş açarak onu öldürebilirsiniz. Ve böylece 1. bölümü bitirmiş olacaksınız. 2. ve 3. bölümler ise değişik yerlerde geçiyor fakat yapacağınız görevler ise aynı. Diğer boss'ları halletmek daha kolay; o yüzden onları size bırakıyorum. Ben size bu oyunu tanıtmaya çalıştım shareware version olduğundan fazla detaya girmedim.Tam versiyonunu bulursanız kaçırmayın. Ama şimdilik bununla yetinin. Bence 4 4'lük bir oyun. İyi eğlenceler..

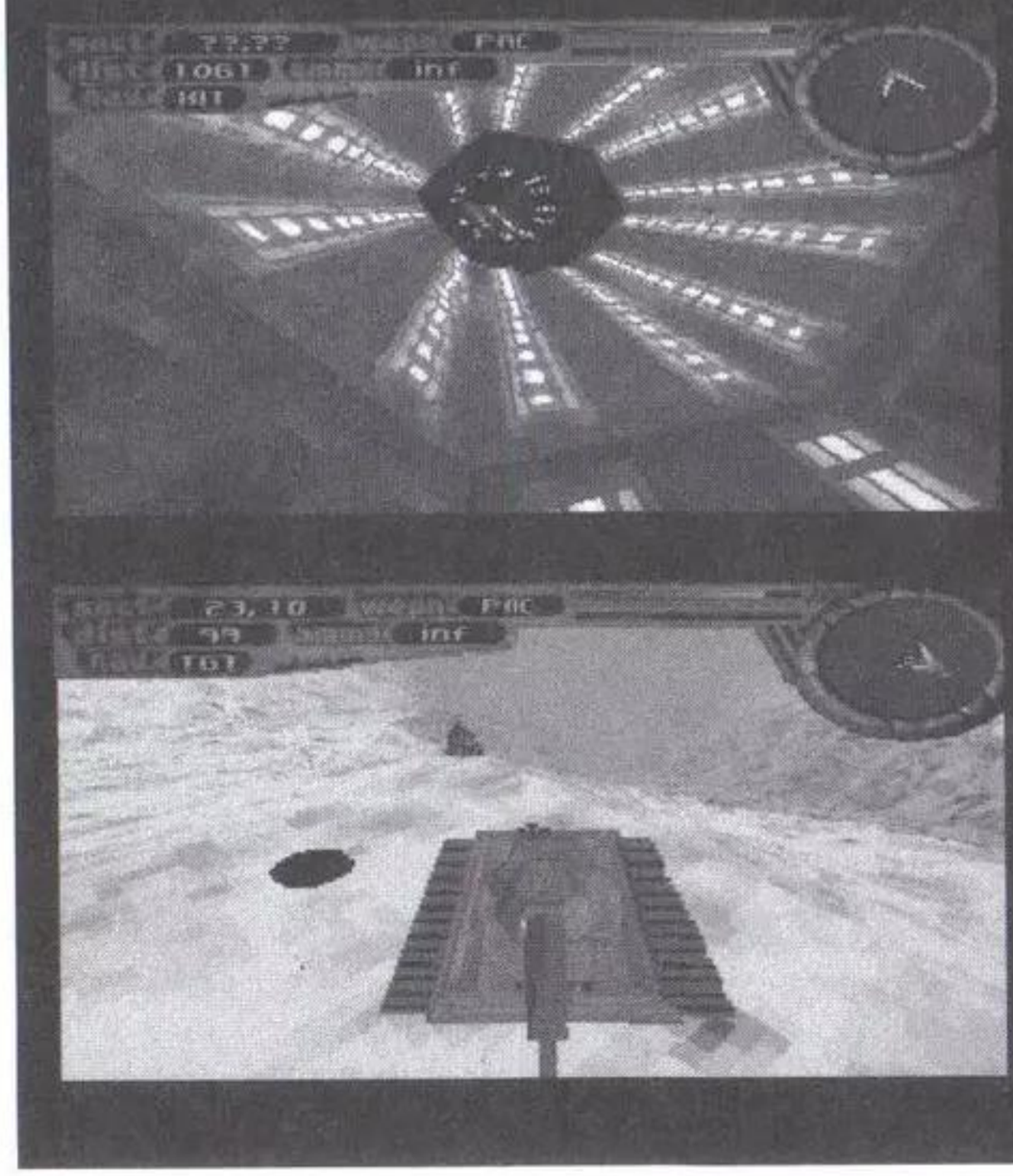
Barış TARCAN

Firma:	**Sistem:**
3D REALMS (ACTION)	3 HD - 10 MB HD 4 MB RAM MIN.PC 486
Karar:	**%83**



SHAREWARE

Terminal Velocity'i aldıysanız farketmişsinizdir. Oyunun şu an piyasada bulunan versionu sadece 3 bölüm içeriyor. Yakında piyasaya çıkacak olan full version 9 gezegen yani 27 level içerecek. CD versionunda ise 70 MB animasyon olacak. Bu versionlar geldiğinde eğer yeterince değişiklerse onları da tanıtacağımıza emin olabilirsiniz....



İşte size geçmişten bir klasik, Civilization'dan sonra çıkan en iyi strateji oyunlarından biri...

master of ORION

İnsanlar hep merak eder durur, biz nerden geldik, nasıl yaratıldık diye. İşte biz bunları tartışaduralım Microprose'dakiler cevabı bulmuş gibi. Aslında evrende hayat insanlardan milyarlarca yıl önce başlamış. Üstün bir ırk, bizim hayal bile edebileemeyeceğimiz teknoloji seviyelerine ulaşmışlar, ve sonra ortaya çıktıkları gibi ansızın kaybolmuşlar. Onlardan geriye kalan tek iz Orion adında pek çok efsaneyi süsleyen bir gezegen. Efsane der ki Orion'u ele geçirmeyi başaran (yani Master of Orion olan) ırk bütün evrenin hakimi olmalarını sağlayacak ilahi güce kavuşacaklar...

Eğer bu imkansız görevi kabul ederseniz oyunun açılışında muhteşem bir demoyla karşılaşacaksınız. Demodan sonra karşınıza gelen seçeneklerden New Game ile oyuna yeniden başlar; Continue Game ile en son kaldığınız yerden oyuna devam eder; Load Game ile daha önce kaydettiğiniz oyunu yükler ve Quit to Dos ile de oyundan çıkarsınız.

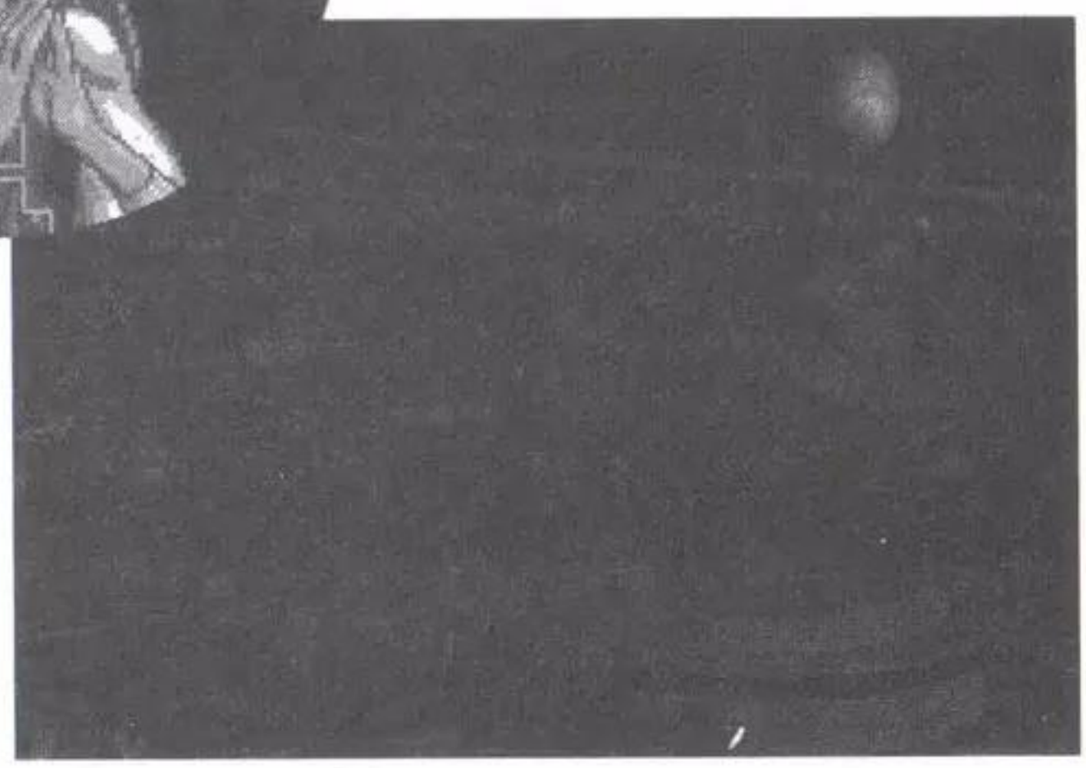
Neyse, New Game yaptıktan sonra karşınıza oynayacağınız galaksinin büyüklüğü, kaç tane düşmanınız olacağını ve zorluk derecesini ayarlayacağınız bir menü gelir. Sonraki ekranda oyundaki bütün kaderinizi etkileyecek ırk seçimi var. Bu ırklarla ilgili bilgileri yandaki kutudan alabilirsiniz.

Sonraki ekranda bayrak seçimi var. Bu sadece geminizin şeklini etkiler; ama hiç bir önemi yoktur (istediğiniz rengi seçin). Son olarakta adınızı ve merkez gezegeninizin adlarını yazarsınız.

Nihayet oyuna geçebildik. İlk gördüğünüz ekran ana ekrandır. Oyunu nasıl oynanacağını yazmadan önce alttaki seçenekleri açıklayacağım.

GAME: Burada Save, Load, FX on/off, Music on/off ve Quit işlemlerini yaparsınız.

DESIGN: Oyundaki en



önemli ekranlardan biridir. Burada üreteceğiniz gemileri tasarlarsınız. Karışık gözükse de aslında çok basittir. Size kolaylık olsun diye bu ekranla ilgili bir şema yayınlıyoruz

Bütün özellikleri belirttikten sonra Build'e basmalısınız. Yoksa yaptıklarınızın hiç bir anlamı olmaz.

FLEET: Burada oyundaki Gemilerinizi ve nerelerde olduklarını görebilirsiniz. Ayrıca Specs ile Gemilerinizi inceler; Scrap ile hurdaya çıkartırsınız. En fazla 6 çeşit Geminiz olabilir. Eğer 7. çeşit bir gemi yapmak istiyorsanız bir tane geminizi hurdaya çıkartmalısınız. Bu da o türden bütün gemilerinizin yok olması demektir.

O yüzden hiç üretmediğiniz türden bir gemiyi hurdaya çıkartmanızı tavsiye ederim.

MAP: Burada bütün galaksinin haritasını görebilirsiniz. Gördüğünüz her renkli nokta bir gezegendir. Haritada ırklar bayraklarıyla işaretlenmiştir. Oyunun başında sadece kendi gezegeninizi burada görebilirsiniz. Diğerlerininki ancak o ırklarla temas kurduğunuzda işaretlenir. Ayrıca gezegenlerin türlerini (Environments) ve varsa extra özelliğini (Minerals) de buradan görebilirsiniz.

RACES: Burası diğer devletlerle bağlantı kurma ve casusluk yapma yeridir. Audience ile seçtiğiniz ırkla savaş halindeyseniz barış teklif edebilir veya barış için hediye verebilirsiniz. Eğer barış halindeyseniz ittifak kurabilir, anlaşma ve ticaret yapabilir, teknolojiyi değiştirebilirsiniz. Report ile seçtiğiniz ırkın en son teknolojilerini; savaş, barış ve ittifak halinde bulunduğu ırkları görebilirsiniz (Ama bunun için önce casus yollamalısınız. Yoksa bilgileri eksik olur). Status ise bağlantı halinde bulunduğunuz ırklarla çeşitli alanlardaki istatiklerinizi gösterir.

Eğer bir devlete casusluk yapacaksanız o devletin altındaki boş kutuya gelin ve casusluğa ne kadar önem vereceğinizi ayarlayın. sonra da hangi alanda casusluk yapacağınızı seçin: 1- Hide: Eğer casuslarınız başarılı olursa o ırkın keşfetmediğiniz bir gezegenini tanımış olursunuz. 2- Sabotage: Karşı ırkın bir gezegenin fabrika veya yer savunmalarına (Roketatarlara) sabotaj yapmak. 3-

yanlızız sanmıştınız di mi?

Human: Elçileri ve ticaretleri çok iyidir.

Mrrshan: Silahları çok iyidir.

Bulrathi: Gezegen savaşlarında çok iyi dövüşürler.

Psilon: Teknolojileri mükemmeldir.

Sakkra: Nüfusları çok hızlı artar.

Klackon: Çok çalışkandırlar.

Alkari: İyi pilotlardır.

Meklar: Diğer ırkların 2 katı fabrika kurabilirler.

Darlak: Casusları harikadır.

C İ V ?

1- Civ'in aksine burada her ırkın kendisine has bir özelliği var
2- Civ'deki bina ve dünya harikası kurma bu oyunda yok
3- M.O.O.'da savaşta kullanacağınız gemileri tamamen siz tasarlıyorsunuz ve savaşırken de sembolik olarak değilde yakından çarpılıyorsunuz.
4- Esasında oyunun mantığı ve türü haricinde Civ'e hiç benzemiyor.

Espionage: Karşı devletten teknoloji çalma.

Eğer bu ekranda sağ alttaki kutuyu arttırsanız düşman casuslarına karşı önlem almış olursunuz. (Burayı çok seyrek; hatta hiç kullanmayın)

Tabi casusluğunda bir bedeli var. Eğer casusluğa önem verirseniz (veya özellikle düşman casuslarına savunma yaparsanız) gezegenlerinizin üretim gücü

düşer. O yüzden mecbur kalmadıkça savunma yapmayın ve sadece bir ırka casus gönderin.

PLANETS: Burada bütün gezegenlerinizi, nüfuslarını, fabrikalarını, kalkanını, savunma gücünü, üretimini ve extra özelliğini görebilirsiniz.

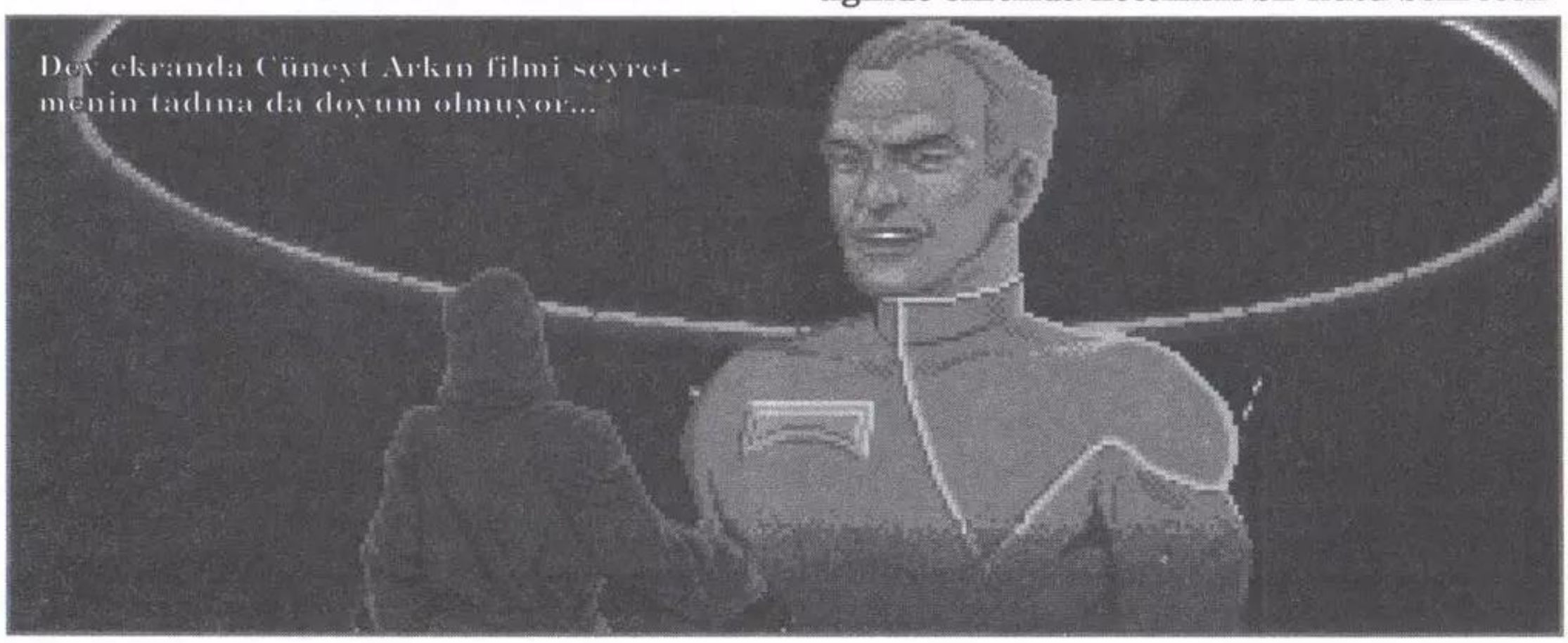
TECHNOLOGY: Adındanda anlaşılacağı gibi teknoloji ekranıdır. İcat etme 6 ayrı dala ayrılır. Bunlar Computer (Bilgisayar), Construction (üretim), Force Fields (Savunma), Planetology (Gezegenbilim), Propulsion (Motor) ve Weapon (Silah)'dır. Sağda bunların her birine ne kadar güç verdiğiniz gösterilir. İsterseniz buradaki kutuları arttırarak herhangi bir dala önem verebilirsiniz. Ama o zamanda başka bir dal gelişmez. Hepsinin ayrı ayrı önemi olduğuna göre en iyisi siz bu ayarlara hiç dokunmayın. Yandaki lambalarla icat etmeye ne kadar yakın olduğunuzu görürsünüz.

Burası sadece icat ettilerinizi ve etmekte olduklarınızı gösterir. Teknolojiye önem verme ana ekrandadır.

NEXT TURN: Bir sonraki ele geçmeye yarar. Dikkat! Oyunda aktif bir zaman kavramı yoktur. Yani siz otururken zaman geçmez. Bütün ayarlarınızı ve işlemlerinizi yaptıktan sonra Next Turn'e basmak zorundasınız. Ancak böyle bir yıl geçer.

ANA EKRAN: Ana ekran 2'ye ayrılmıştır. Soldaki büyük kısım gezegenleri, gemileri göreceğiniz; işlemleri yapacağınız ve her zaman kullanacağınız gezegen ekranıdır. Sağdaki kısım ise o anda bulunduğunuz gezegeni gösterir. En üstte gezegeninizin ismini, altında olabilecek max. nüfus sayısını, onun altında ise şu anki nüfusu ve roketatar sayısını (Bases), onunda altında ise üretim gücünü görebilirsiniz.

Şimdi gelelim bu kısımdaki en önemli 5 ikona: Bunlardan ilki SHIP'tir. Bu kutuya ne kadar güç verirseniz gemileriniz o kadar kısa sürede yapılır (Eğer üretiminiz yüksekse bir elde çok sayıda gemi üretebilirsiniz). Ama önce bu 5 ikonun altından hangi gemiyi yapacağınızı seçmelisiniz. Ship ikonun sağında seçtiğiniz gemiyi kaç yılda yapacağınız yazılıdır. Bu süre bittiğinde ekranda kocaman bir kutu belirecek



ve size geminin üretildiğini haber verecek. Böylece geminiz ürettiniz gezegenin yörüngesinde belirecek.

Bu ikonun altında DEFENCE ikonu vardır. Bunun işlevi aynı Ship'teki gibidir. Sadece üretilen şey kalkan ve roketatarlar (Bases) dır. Roketatarlar yalnız gezegenlerde bulunur; Hareket edemez; savunmaları ve attıkları roketler teknolojinize bağlıdır ve gezegen savunması için % 100 gereklidir.

Bütün bu üretim işleri, sizin o dala verdiğiniz önem ve fabrika sayınızla ilgilidir.

Defence'in altında INDUSTRY ikonu vardır. Burada fabrika yaparsınız. Yanındaki sayı bir yılda kaç fabrikanın yapılacağını gösterir.

Onun altında ise ECOLOGY ikonu vardır. Bu, gezegenin çevre kirliliğini gösterir. Waste olursa gezegeninizde kirli atıklar oluşur. O yüzden hep Clean'de tutun. Clean'e çok önem verirseniz nüfusunuz hızla yükselir. Eğer nüfusunuz tamsa çok önem vermekle az önem vermek arasında hiç bir fark yoktur. O yüzden Clean yazısı belirecek şekilde kutuya minumum güç verin.

Sonuncu ikon ise TECHNOLOGY ikonudur. Buraya ne kadar güç verirseniz kutunun yanında yazan RP (Research Point) artar. Bütün gezegenlerinizdeki RP'ler toplanarak Technology seçeneğine (en alttaki) yazılır. Her el geçtiğinde, 6 dala önem verdiğiniz kadar RP verilir. Bir bilim istenildiği kadar RP aldığında icat olur.

GEZEGENLER VE KOLONİLER: Oyunda gezegenler üzerinde koloniler kuruyoruz. Ama her gezegenin üzerine istediğiniz koloni kurulmaz. Toxic, Barren, Inferno, Dead, Tundra, Radiated ve Standard (Ocean, Arid, Minimal...) olmak üzere 7 çeşit gezegen vardır. Eğer bir gezegende koloni kurmak isterseniz o tür gezegenin Colony Base'ine ihtiyacınız vardır. Mesala bir geminizle Toxic türü bir gezegen keşfettiniz. Orada koloni kurmak için Toxic Colony Base sahip bir gemiye ihtiyacınız var. Bunu da Design ekranınından ayarlayabilirsiniz. Ama unutmayın! Oyunun başında sadece standart gezegenlerde koloni kurabilirsiniz. Diğer türler için önce o Colony Base'leri icat etmeniz lazım.

Bazı gezegenlerin extra özellikleri vardır. Bunlardan yararlı olanları ele geçirmeye çalışın ve olabildiğince koruyun. Ultra Poor: Üretim gücü normal gezegenlerin 1/4'dür. Poor: Üretim gücü normal gezegenlerin 1/2'sidir. Rich: Üretim gücü normal gezegenlerin 2 katıdır. Ultra Rich: Üretim gücü normal gezegenlerin 4 katıdır.

Artifacts: Teknolojisi (RP) normal gezegenlerin 2 katıdır.

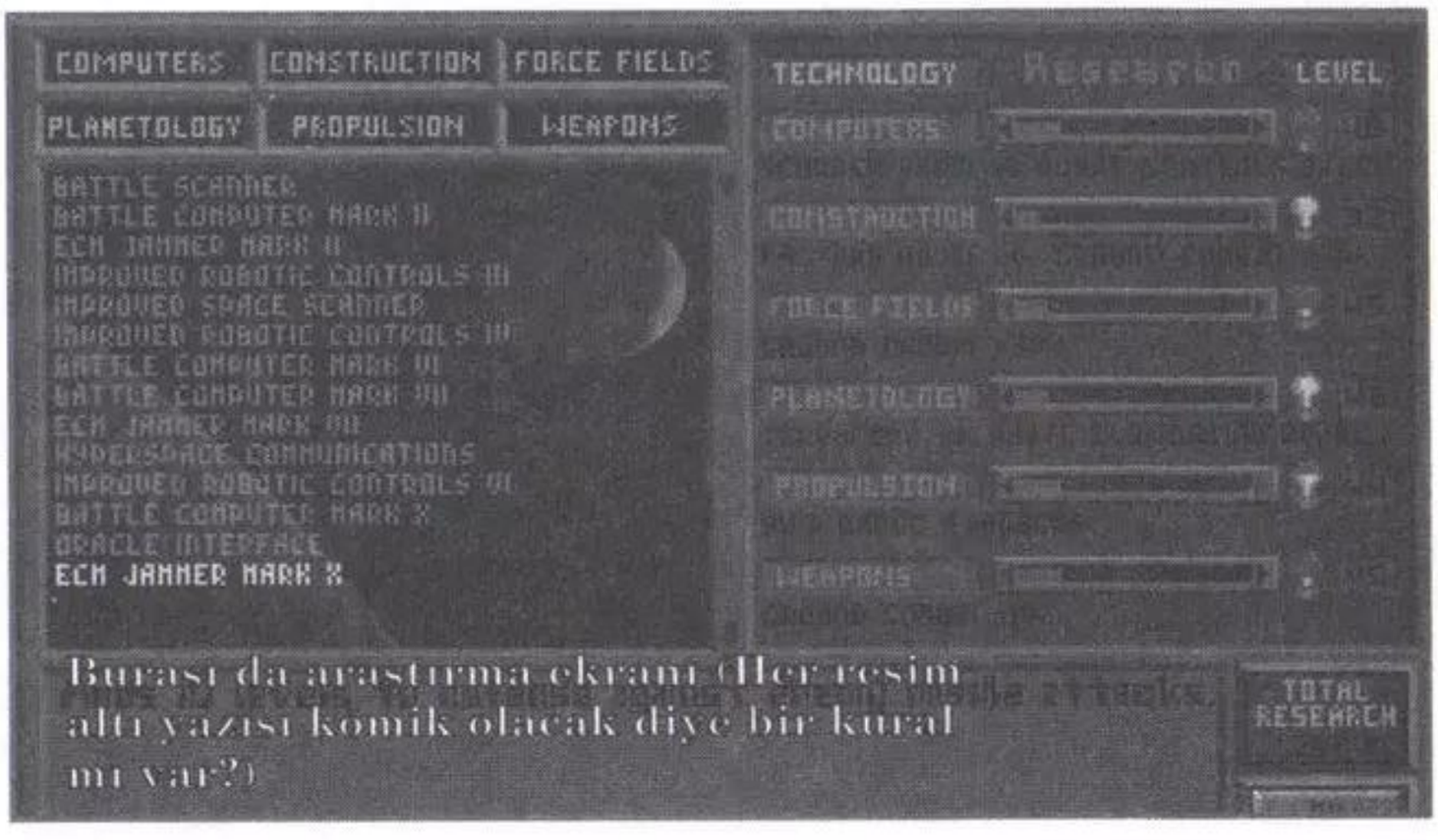
Orion: Teknolojisi (RP) normal gezegenlerin 4 katıdır.

Bazı normal gezegenler kendiliğinden Rich veya Poor olabilir.

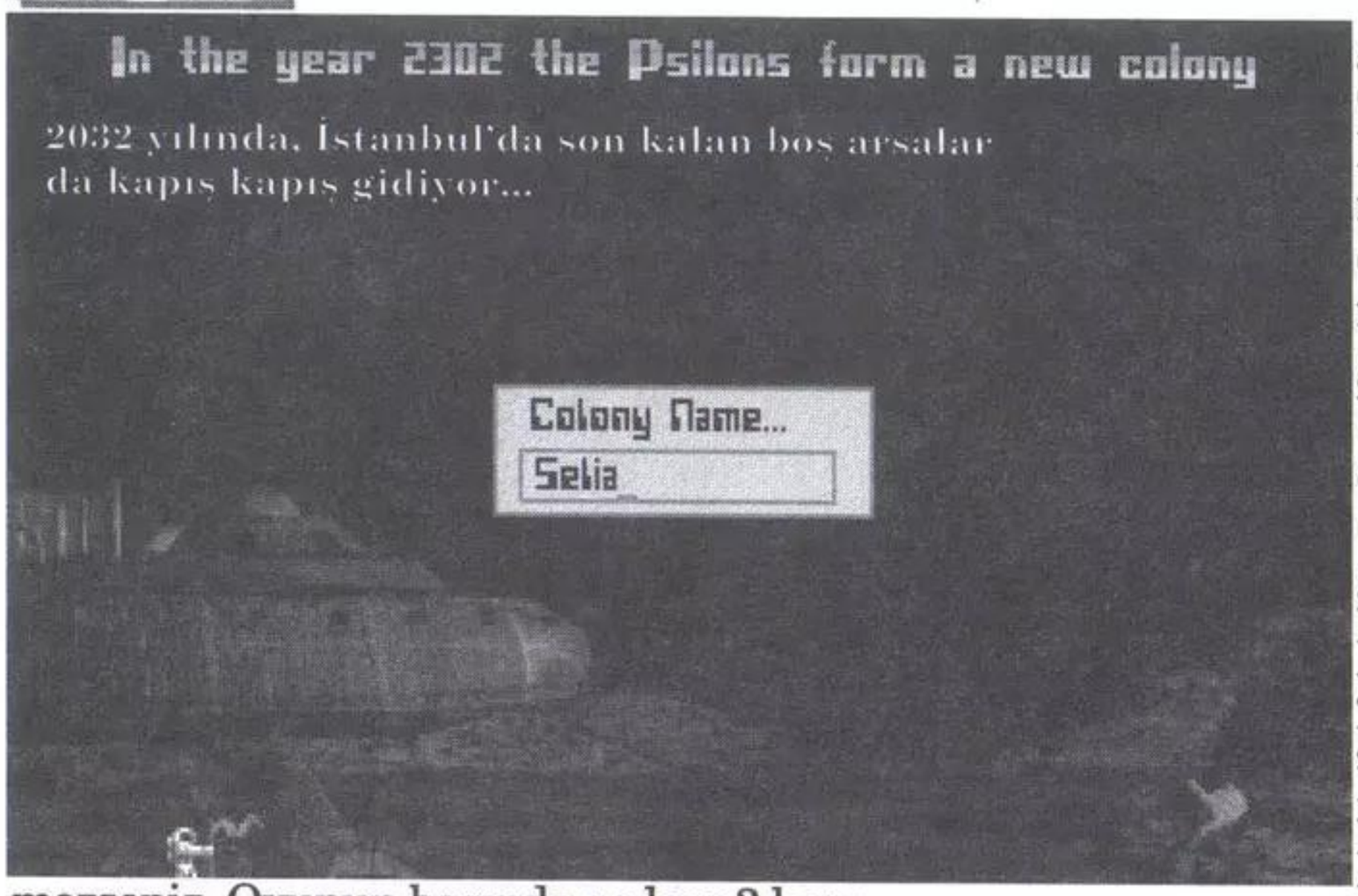
GEMİLERİN MOTORLARI VE ULAŞIM: Her geminin bir motoru vardır. Oyunun başında gemilerinize sadece Retros türü motor koyabilirsiniz. Bu da bir elde bir kare gider. Nuclear 2, Sub-light 3, Fusion 4, Impulse 5, Ion motorlar 6 kare giderler.

Savaş ekranlarında ise tek tek gitmek istemiyorsanız, Design ekranından Maneuver önem verin. Ama bunun için motorunuzun en az nuclear olması lazım.

Bir gemiyi istenilen her yere götüre-



Burası da araştırma ekranı (Her resim altı yazısı komik olacak diye bir kural mı var?)



mezseniz. Oyunun başında sadece 3 kare uzaklıktaki bir gezegene gidebiliyorsunuz. daha uzak yerlere gitmek için önce icat etmelisiniz. Sonra yapacağınız bir şey yok. Mesela 5 kare uzaklığa gitmek için yeterli benzini icat ettiğinizde otomatikman bütün gemilerinizi 5 kare uzaklıktaki bir yere götürebilirsiniz.

Ulaşım için, önce bir gezegenin yörüngesindeki gemiye gelin. Sağ kısım yok olacak ve yörüngedeki gemiler belirecek. Burada gitmesini istediklerinizi seçin ve diğer bir gezegene klikleyin. Eğer teknolojiniz o kadar uzağa gitmenize izin veriyorsa alttan Accept'e basın.

Not: Reserve Fuel Tank'a sahip gemiler teknolojinizin izin verdiğinden 3 birim daha fazla uzaklıktaki yerlere gidebilirler.

...VE KAÇINILMAZ SON: SAVAŞ

İki düşman gemisi aynı gezegenin yörüngesinde belirirse ekran büyür ve savaşırsınız (Dikkat! Sadece yörüngelerde savaşabilirsiniz. Uzayın ortasında savaşmak mümkün değil).Burada satrançtaki gibi sırayla oynarsınız. Master of Magic'i oynayanlara burası yabancı gelmeyecektir. Alttaki seçeneklerden Auto savaşın bilgisayar tarafından oynanmasını; Retreat savaştan kaçmanızı; Special özel silahlarınızı kapamanızı; Done bir el hiç birşey yapmadan beklemenizi; Scan ise (Eğer geminiz Battle Scaner'a sahipse) düşman gemisinin neyi taşıdığını, silahları, atak veya savunma levelları gibi şeyleri öğrenmenizi sağlar.

2. tür savaş ise insan savaşıdır. Bunun için önce ana ekranın sağ kısmındaki Trans'a gelin. Sonra herhangi bir düşman gezegenini klikleyin. Ortada bir kutu belirecek. Buradan o gezegene kaç milyon insan göndereceğinizi kararlaştırın (en fazla nüfusunuzun yarısını götürebilirsiniz) ve Accept'e basın. Ama bunun için 3 şart vardır. Öncelikle göndereceğiniz düşman gezegenini keşfetmiş olmanız lazım (Bunu oraya bir gemi yollayarak ya da casuslukla yapabilirsiniz). 2. şart gemilerinizin benzini oraya kadar yetmelidir (Bunun için o kadar uzağa gitmeyi icat etmelisiniz). 3.sü ise gezegenin türüdür (yani Inferno ise Inferno gezegenlerde koloni kurmayı icat etmiş olmalısınız). Eğer bu 3 şart tamamsa, düşman gezegeninde de insanlarınızı yok edecek kadar roketatar veya gemi yoksa Transport geminiz o gezegene iner. Böylece o gezegenin insanlarıyla sizin insanlarınız savaşır (Bu otomatik olur. Sizin yapabileceğiniz bir şey yok). Bu savaşı etkileyecek 3 şey vardır: İnsanlarınızın kullandığı zırh, kalkan ve silah.

Bunları da ancak icat ederek geliştirebilirsiniz. Eğer onları yenerseniz gezegen sizin olur ve şanslıysanız gezegen üzerinde yeni bilimler bulursunuz.

TOPLANTILAR: Oyunda bazen karşınıza özel bir ekran gelir. Bu ekranda evrene bir başkan seçerseniz. Önce bilgisayar oyundaki en güçlü 2 ırkı aday gösterir. Sonra her ırkın başkanların sırasıyla birine oy verir. Eğer bir aday diğerinin 2 katından fazla oy toplarsa evrenin başkanı olur ve size onu başkan olarak kabul edip etmeyeceğiniz sorulur. Eğer evet derseniz gezegenleriniz onun olur ve galaksiden ayrılırsınız (Yani oyundan çıkarsınız). Yok ben kimseye boyun eğmem derseniz bütün ırklarla olan anlaşmalarınız, barışlarınız bozulur; diğer ırklar kendi aralarında teknoloji değişimi yapar, ittifak kurarlar; siz de zorlu bir savaşa girersiniz.Az daha unutuyordum. Irklar gezegen sayıları kadar oy verirler (ya da toplam güçleri kadar). Yani herkes eşit oy hakkına sahip değildir. Başkan seçimini dikkatli izleyin ve oyunuzu her zaman az oya sahip olan kişiye verin. Böylece adayları

dengede tutmaya çalışın. Bu arada, eğer çok güçlü olursanız siz de aday seçirirsiniz, unutmayın.

GUARDIAN: Evet bir koruyucu! Orion'un bekçisi. Bütün galakside sadece bir tane Orion (normal gezegenlerin 4 katı teknolojiye sahip gezegen) vardır. Onu da Guardian adlı özel bir gemi korur. Bu hiçkimseye ait değildir; herkeze düşmandır; Orion'dan hiç ayrılmaz; barış yapamazsanız; birlik olamazsınız ve aşırı güçlüdür. Oyunun başındaki halinizden kat kat güçlüdür ve ancak oyunun sonuna doğru süper bir ordu ile yenebilirsiniz. Eğer Guardian'ı yenerseniz oyunun en iyi gezegenine sahip olursunuz. Ve işin işi iyi tarafı aynı anda bedavadan yepyeni ve mükemmel teknolojiler öğrenirsiniz.

Oyunda Guardian'dan başka Space Crystal ve Space Ameboa adlı iki tane daha kimsenin sahip olmadığı gemiler var. Bunlar arada bir galaksinize gelir ve Guardian kadar güçlüdür.

Oyunu bir kez bitirince silip başka oyunlara dalabilirsiniz. Ama siz de benim gibi zoru ve imkansızı seviyorsanız hemen düşman sayısını beşe, galaksi büyüklüğünü huge ve zorluk derecesini impossible'a getirin. İşte size onlarca gezegenin bulunduğu, gerçekten zor, full heyecan ve mükemmel bir uzay şaheseri (bunu sakın ilk oyunlarda yapmayın. Oyundan soğursunuz. En az bir kere bitirin). Ben oyunu diğer bütün seçeneklerde bitirmeme rağmen hala bu level'da oynuyorum ve her seferinde aynı zevki alıyorum.

Unutmayın gerçekten isteyen herşeyi başarır !

Eveeet size vereceğim en önemli tavsiyeler bunlar açıklamadığım bir iki noktayı çözebileceğinize inanıyorum. Açıklama size karmaşık ve anlaması zor gelebilir. Ama bunu oyun karşısında okuyunca herşeyin anlaşılır olduğunu göreceksiniz.

Geldik açıklamanın sonuna. Benim şu ana kadar oynadığım en iyi uzay stratejisi olan M.O.O. u her strateji sevene tavsiye ederim. Bir oturup herşeyi çözdüğünüzde, gerçek zevkini almaya başladığınızda günlerce, haftalarca, aylarca silemeyeceğiniz bir oyun

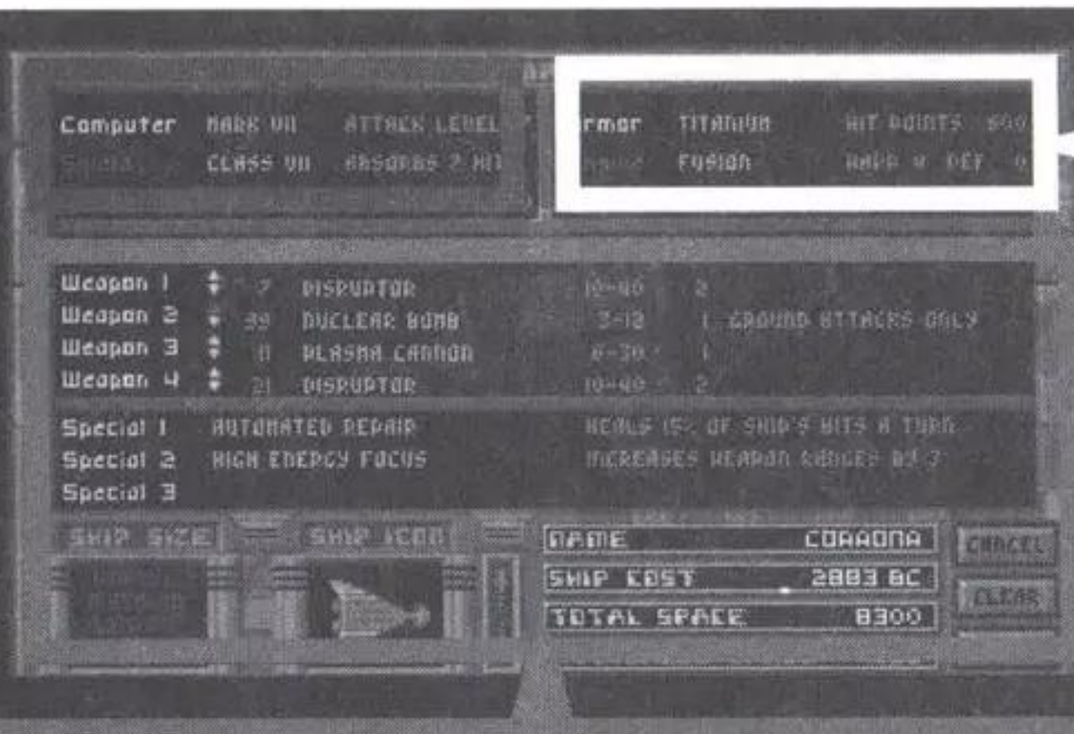
Unutmayın ! Uzayın o sonsuz boşluğunda küçükte olsa, sizin için de fethedilmeyi bekleyen bir yer var !

GÖKHAN HABİBOĞLU

Firma: MICROPROSE (STRATEJI)

Sistem: 4 HD - 12 MB HD, 4 MB RAM, MIN.PC 386

Karar: %85



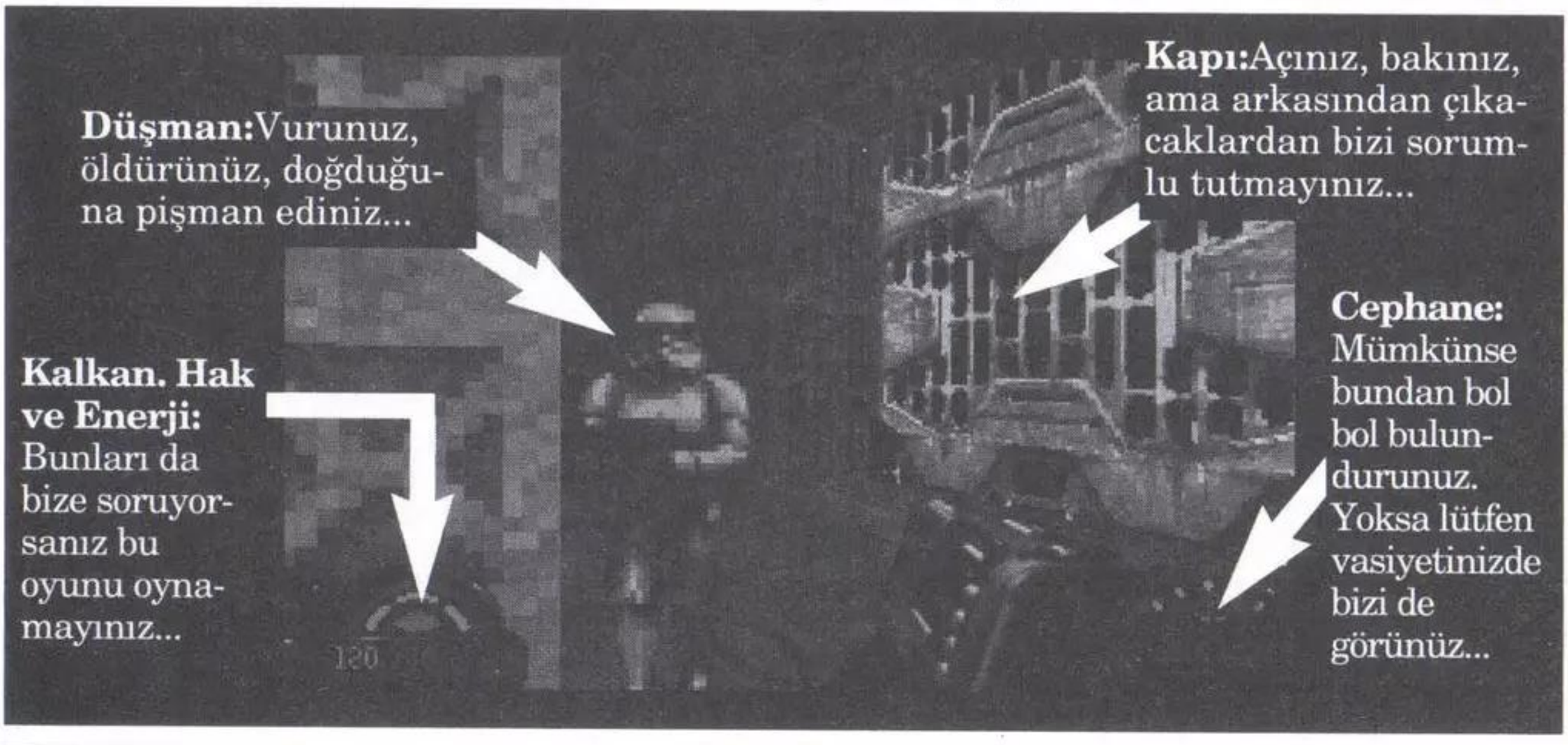
Battle Computer: Bu silahlarınızı level'ıdır. Ne kadar iyi olursa silahlarınızla vereceğiniz hasar o kadar yükselir. Shield: Geminizin laserlere karşı dayanma level'ıdır. Ecm: Geminizin roketlere karşı dayanma level'ıdır.

Armor: Geminizize takacağınız zırhtır. Ne kadar iyi olursa Geminizin enerjisi o kadar yükselir. Engine: Geminizin motorudur. Daha iyi bir motor, bir elde daha çok kare gitmesini sağlar. Maneuver: Bu da savaş ekranlarındaki hareket kabiliyetinizdir

Burası en önemli kısımdır. Geminizize koyacağınız silahları seçersiniz. Laser, bomba , roket, torpido ve biyolojik silah olmak üzere 5 tür silah vardır. Bunlardan bomba ve biyolojik silahlar sadece gezegenlerin üzerinde kullanılabilir. Geminizize en fazla 4 çeşit silah konulabilir. Ayrıca her silahtan ne kadar koyacağınız silahların yanındaki ok sayısıyla ayarlanır. Burada aynı zamanda Geminize extradan koyacaklarınızı görürsünüz. Bir gezegende koloni kurmanızı sağlayacak Colony Base'lerden extra zırhlara (Cloning Device, Lighting Shield); Düşmanınızı enerji kapasitesini azaltan (Energy Pulsar) Battle Computer'ını düşüren (Technology Nilufer) ışınlardan düşman düşman üzerinde kara delik yaratan (Black Hole Genarator) araçlara kadar bir çok nesneyi burada bulmak mümkün.

Dark FORCES

Karanlık güçlerin hakim olduğu galakside bir avuç isyancı, imparatorluk güçlerine karşı savaş vermektedir. Bu savaşta hayati önem taşıyan görevleri üstlenen kahramanımızı 14 bölüm boyunca her türlü tehlike beklemektedir. Ama güç bizimle olduktan sonra bunların hepsi bize vız gelir (bu arada oyunun trainer kodlarını derginin 3. sayısında bulabilirsiniz). Evet Lucasfilm'in en son bombalarından biri olan Dark Forces tek CD olarak hazırlanmış. Oyunumuzun CD üzerinde kapladığı alan 274 Mb ve oyunu oynayabilmek için en az 8 MB RAM'lı bir bilgisayara ihtiyacınız var. Oyunumuz şu son zamanlarda çok moda olan Doom tarzı oyunlardan, ama grafikler, ses efektleri ve müzikler kısaca hemen herşey mükemmel denecek derecede iyi hazırlanmış. Oyunu sorunsuz bir şekilde install edebildiyseniz oyuna girin. Baştaki yazıları esc tuşuna basarak ana menüye geçin (boşuna beklemeyin demo olarak sadece bir gemi uçup gidiyor). Ana menüde ki seçenekleri kullanarak adınızı veya lakabınızı girin, bu arada burada güzel bir özellik var mesela oyuna kendi isminizi yazarak başladınız ve ilerlediniz daha sonra



ES

oyundan çıktınız tekrar oyuna girdiğinizde ekranın sağ tarafında daha önce sizin bitirdiğiniz bölümler gözükecektir. Bunlardan herhangi birini tekrar oynayabilirsiniz. Herneyse isim işini halletikten sonra ilk bölüm başlamadan önceki ekranda o bölümde ne yapacağı-nıza ilişkin bilgileri görebilir ve oynayacağınız bölümün zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Evet sonunda oyuna girebildik ama ekran biraz ufak değil mi? Bu ufak boyut sorununu halletmek için hemen esc tuşuna basın. Buradaki menüde bir takım seçenekler göreceksiniz, bunlardan abort mission ile o görevden çıkıp ana menüye geri dönebilir, quit to dos komutu ile dos'a çıkabilir ve resume seçeneği ile de oyuna devam edebiliriz, ama şimdi biz configuration menüsüne gireceğiz. Buradan screen size seçeneğini maksimum düzeye getirip ekranı büyütün, ayrıca buradan oyunla ilgili birçok özelliği ayarlıyabiliyorsunuz. İşiniz bitti ise oyuna geri dönün. Evet ekran istediğimiz boyuta geldi ama biz ekranın sol ve sağ tarafında bulunan göstergelerden hiçbir şey anlamıyoruz! Bunlarıda hemen açıklayalım. Ekranın sol alt tarafında bulunan göstergenin üzerinde üç adet bölüm vardır. Bu bölümlerin soldan birincisi, yani yeşil olan kalkanınızın gücünü gösterir, onun yanındaki kırmızı gösterge ise sizin enerjinizi gösterir. Bu iki

Smith&Wesson

Modified Bryor Pistol
Hani şu uzay filmlerinde hep görürüz ya adamlar cıvcıv diye ateş eder işte o silahtan, zaten oyuna da bu silahla başlıyoruz. Oyundaki en basit silah olan bununla seri olarak ateş edemiyorsunuz en kısa zamanda başka bir silahla değiştirmeye bakın.

Stormtrooper Rifle
İşte biraz daha iyi bir Lazer tüfeği. Zaten bu silahı sizi karşı düşmanlarınızda kullanmakta, bir önceki silahtan tek farkı daha seri ateş edebilmesi fena değil bununla bir süre eğlenin.

Thermal Detonator
İşte yepyeni ve bu tür oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir silah el bombası, kullanımı gayet basit sadece fırlatın ve seyredin.

Imperial Repeater Rifle
İşte benim favori silahım hem çok seri hemde etkili, bence toplu katliam yapmayacaksanız bu silahı kullanın.

Jeor Fusion Cutter
4 namlusundan da ölüm kusan bir silah, eh fena değil biraz seri ama sıkıcı.

I. M. Mine
İşte gene görmeye alışık olmadığımız başka bir silah mayın, bunları istediğiniz bir yere yerleştirin ve sakın ola üzerinden geçmeyin çünkü bilindiği gibi mayınlara herhangi biri dokunduğunda patlıyor.

Packered Mortar Gun
Manyaklar için üretilmiş özel bir silah ROKET !!! Eğer ben bu ufak silahlarla yetinmiyorum katliam yapmak istiyorum diyorsanız ancak bu silah sizi paklar. Ama dikkat edin sadece uzaktaki hedeflerde kullanın çünkü yakında patlarsa sizde zarar görürsünüz.

Stouker Concussion Rifle
Şimdi sizi oyundaki tüfeklerin babası ile tanıştırayim fazla söze gerek yok gayet etkili ama pek seri olduğu söylenemez, onun için kalabalık düşman topluluklarına karşı kullanırsanız başınızı bir hayli ağrıtabilir.

Assault Cannon
Oyundaki sayılı ağır silahlardan biri, adından da anlaşılacağı gibi oldukça etkili bir top.

gösterge de 0 olduğunda 1 hakkınız güme gider. Bu arada en son gösterge de hakkınızı temsil etmekte, ekranın sağ alt tarafındaki göstergeden ise kullandığınız silahın kalan mermisini görebilirsiniz. Evet bunları da açıkladıktan sonra ilerlemeye başlayabiliriz. Oyunu klavye, joystick veya mouse yardımı ile oynayabilirsiniz. Klavye ile oynayacaksanız kursör tuşlarını veya oyunun setup programından kendi tanımlayacağınız tuşları kullanabilirsiniz. Yalnız bazı ekstra tuşlar da mevcut bunları hemen açıklıyayım.

ESC: Oyun ayarlarının yapıldığı bölüme geçmenizi sağlar. Yukarıda bir yerlerde açıklanmıştır.

X: Zıplama, yüksek yerlere ancak zıplayarak çıkabilirsiniz.

C: Eğilme

SOL SHIFT: Oyun içinde tabii ki tabanları yağlamamız gereken yerler olacak işte bu tuşa basarak hemen oradan koşarak uzaklaşabilirsiniz.

CAPS LOCK: Yavaş ve temkinli ilerlemek için bu tuşa basılı tutun ve öyle gidin.

SPACE: Diyelim ki oyunda bir kapının önüne geldiniz ve kapıyı nasıl açacağınızı bilmiyorsunuz. Açıl susam açıl komutu işe yaramazsa birde space'e basmayı deneyin.

SOL CTRL: Oyunda en çok kullanılan tuş bu çünkü ateş etmenize yarıyor.

,: Sola doğru kayma (yengeç yürüyüşü). Bunu ayrıca alt tuşuna basılı tutup yön tuşlarını kullanarakta yapabilirsiniz.

.: Sağa doğru kayma

PAGE UP: Yukarı doğru bakma, düşmanlarınız hep önünüze çıkmıyor. Onları görebilmek için yukarı doğru bakmanız gerekir.

PAGE DOWN: Aşağı doğru bakma

F1: Harita ekranına geçiş . Bunu tab tuşunu kullanarak da yapabilirsiniz. İkisi arasındaki tek fark tab tuşuna bastığınızda harita oyun ekranında açılıyor.

F2 GOGGLES: Kızıl ötesi gözlükleri kullanma (inanın bana, bölümün birinde lazım olur.)

F3 ICE CLEATS: Kar çizmelerini kullanma (üşüdüğünüzü hissetiğiniz an bunu kullanın.)

F4 GAS MASK: Zehirli gazlara ve ortalığı kokutanlara karşı kullanabilirsiniz.

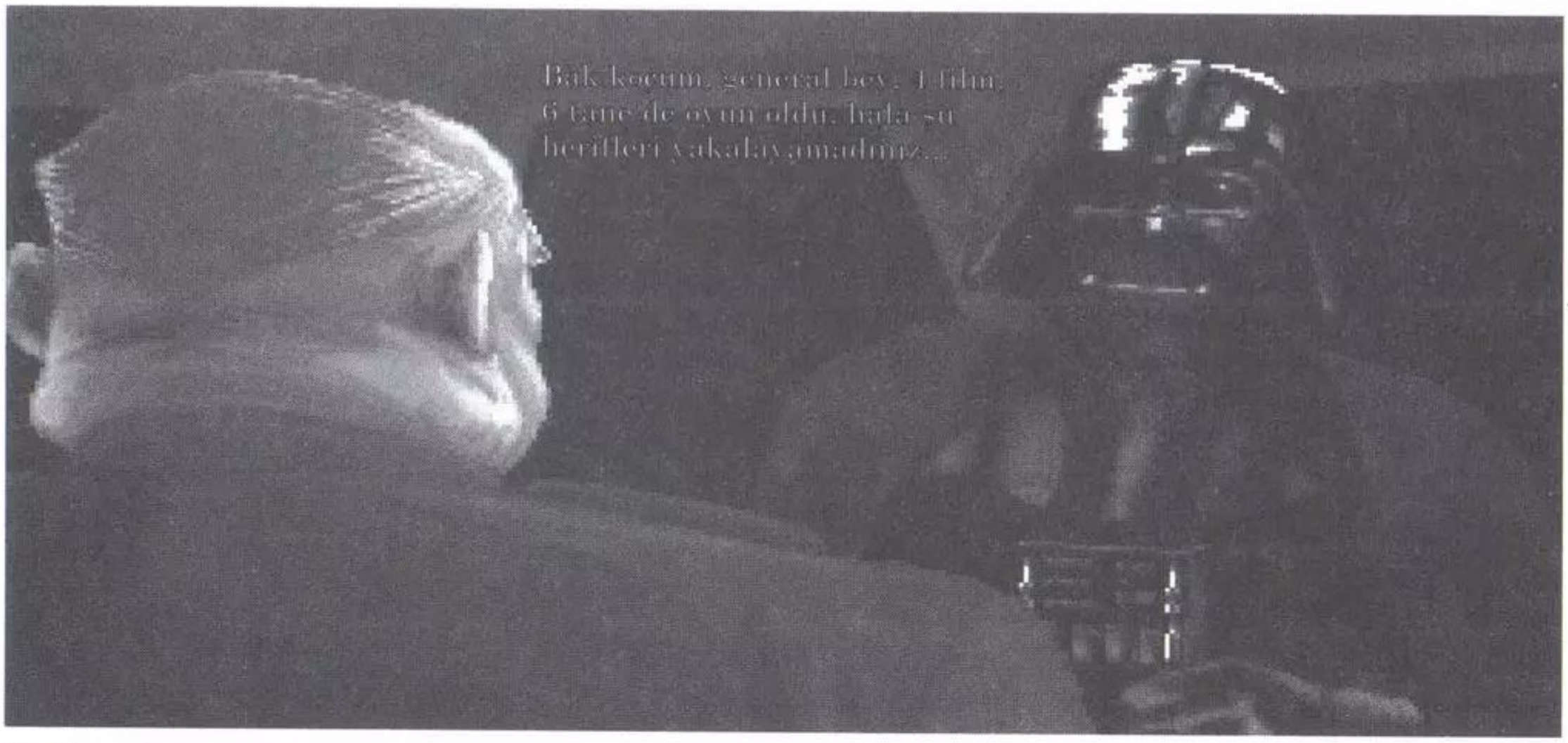
F5 HEADLIGHT: Diyelim ki oyunda bir kapıdan içeri girdiniz ve ortalık zifiri karanlık, burnunuzun ucunu bile göremiyorsunuz. İşte bu gibi durumlarda hemen F5 tuşuna basın ve kafanızda bulunan ışıkları yakarak ortalığı aydınlatın. Yalnız dikkat edin piller sınırlı, mümkün olduğu kadar idareli kullanın.

F6 HEAD WAVE: Adamınızın metalciler gibi kafa sallaya sallaya yürümesini istemiyorsanız bu seçeniği kapatın.

F7 CONTROL PANEL: Ekranın sol ve sağ alt köşesinde bulunan göstergeler sizi rahatsız ediyorsa bu seçenekle onları ekrandan kaldırabilirsiniz.

F8: Ekranın ortasında kazık gibi bir silah görmek istemiyorum diyorsanız bu tuşa basarak silahı yok edin.

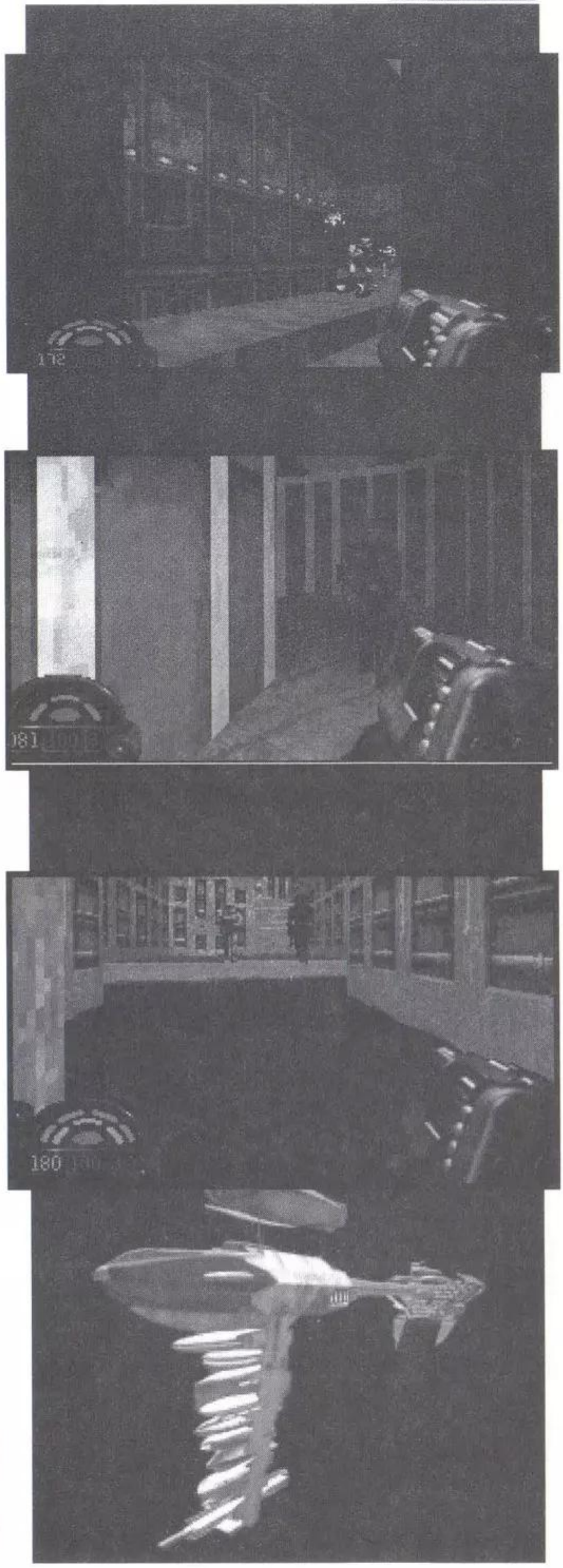
Evet Oyunda kullanılan tuşlarda açıkladıktan sonra gelelim oyundaki güzel oyuncaklarımıza yani silahlarımıza. Oyunda 9 adet değişik silah mevcut, hepsinin etkisi ve tipi değişik tabii ki bu silahları sayı tuşlarına



basarak kullanabilirsiniz. Bu silahların detaylı açıklamalarını yanda biryerlerde bulabilirsiniz.

Şimdi de biraz bölümleri anlatalım, bölümlerde yapmanız gereken şey hep değişik. Ne yapmanız gerektiğini bölüme başlamadan önce o bölümün başındaki yazılardan anlayabilirsiniz. Ben oyundaki bölümleri teker teker açıklamak yerine size oyunu tanıtmayı tercih ettim, çünkü bu tür oyunlarda bölüm bölüm açıklama gayet saçma olur. Yani düşünsenize işte, çıkışa ulaşmak için ilk başta sağa dön orada bir düğme göreceksin ona bas bilmem kaçıncı asansöre bin ya da şu adamı öldür gibi şeyler bana biraz saçma geliyor. O yüzden oyunda bölümleri kendiniz çözmeye çalışın. Zaten oyundan ancak böyle zevk alabilirsiniz. Ayrıca derginin ilerki sayılarında da oyunun haritalarına yer verilebilir. Bütün bunlardan başka birazda oyundan bahsedelim. Oyun grafikleri gerçekten güzel hazırlanmış Doom oynayanlar bilirler, hani duvarlara yaklaştığınızda pixeller anormal derecede büyür ve hiçbirşey anlaşılmaz. Dark Forces da öyle değil, sanırım bunun nedeni grafiklerin öyle çok ayrıntılı çizilmesinde. Gelelim müziklere, oyunda müzikler ve ses efektleri insanı gerçekten havaya sokuyor. Düşmanlarınız yani yaratıklar, askerler ve robotlar, aynen filmden alınma ve gerçekten iyi çizilmiş. Oyundaki mekanlar ise oldukça iyi ve çeşitli. Mesela bir bölümde karlı dağlarda iken başka bir bölümde Jabba'nın ininde mücadele ediyorsunuz. Bütün bunlardan başka, bölüm aralarında çıkan ray trace animasyonlar da gerçekten iyi hazırlanmış. Son olarak Dark Forces kendine özgü senaryosuyla Doom ve benzeri milyonlarca diğer oyunlar arasında ayrı bir yere sahip. Eğer makineniz gerekli özelliklere sahipse ve bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız bu oyunu kesinlikle alın.

MR.OZ



Firma:	**Sistem:**
LUCASFILM (ACTION)	CD-ROM 8 MB RAM MIN.PC 486
Karar:	**%87**

ultimate SOCCER manager

Fenerbahçe son maçını kanatlardan Erol ve Tayfun'un taşıdığı toplarla yapılan ortaların sonucunda ulaştığı gollerle kazandı. Benimde hazırlık döneminin en başından beri söylediğim gibi takıma 90 dakika hizmet eden bir Bülent hem Fenerbahçe'ye hem de milli takımımıza büyük bir kazançtır. Bu maçta da Parreria (FB'nin son Brezilya'lı antrenörü -Mert'in notu) oyunu oldukça sağlıklı okuyarak gerekli değişikliği 2. yarıda yapabildi ve takıma bir hareket getirerek zor deplasman maçını kazanmasını bildi. Ama Mustafa Denizli bu başarıyı gösteremedi ve kenarda bir seyirci gibi maçı izlediği için Kocaeli evinde oynadığı maçı kaybettmeye mahkum oldu..."

Arkadaşlar liglerin hızla ilerlediği bu günlerde bir çok gazetede ve hafta içi neredeyse her gün televizyonlarımızda bunlara benzer yorumları duyuyoruz. Sonu gelmeyen yorumlar. Tuttuğumuz takımın nasıl oynadığını hakkında eski futbolcu ve hakemlerin, yalnızca taraftar olan gazetecilerin yorumlarını dinlemek zaman zaman keyif verebilir. Ama biz seyirciler ne yazık ki bu konuda oldukça pasif durumdayız. Takımımızın kaderini tribünlere gidip boğazımızı patlatmadığımız takdirde (ki bu durumda bile sonucun ne kadar değişeceği bilinmiyor) kesinlikle etkileyemiyoruz.

Gelin bu pasifliğe bir son verelim. Nasıl olsa bir bilgisayarımız var. O halde niçin kendi takımımızı amatör kümeden alıp birinci lige taşımayalı, lig ve Avrupa kupalarında maçlar yapmayalm, klübümüzün herşeyini biz kontrol edip klubümüzü 1 numara yapmayalım? Pasifliğe son, merhaba Ultimate Soccer Manager...

Ultimate Soccer Manager, futbol menejerliği için son aylarda çıkmış en güzel oyunlardan birisi. Bilgisayarcımdan heyecanla en son menejerlik oyunu olarak aldıktan sonra eve gelip bilgisayarıma yüklemeye çalıştığımda bazı problemler çıkarmıştı. Her

iki disketteki dosyaları kendime kopyalayıp sıkıştırılmış dosyaları açtığım zaman oyunu çalıştırabilmiş oldum. On The Ball oyunundan beri oynadığım ilk menejerlik olduğu için açıkçası ilk bakışta maçların görüntüsünü sıkıcı buldum. Ama derinlere dalınca gördümki işler hiç de öyle göründüğü gibi değilmiş.

MENÜLER

Oyunun başlangıcında takımınızı seçerken, isterseniz EDIT seçeneği ile futbolcularınızın isimlerini ve hatta özelliklerini tek tek değiştirebilirsiniz. Tabi hepsinin tüm özelliklerini 99, yaşlarını da 21 yaparak %95 başarılı olmak pek zevkli olmasa gerek. Ama isimlerini değiştirerek takımınızı tanımayı kolaylaştırmak hiç de fena fikir değil doğrusu. Oyuna kaç Pound ile başlayacağınızı seçerek oyununuzun zorluk derecesini belirlemiş oluyorsunuz. Oyunuzun özelliklerini de (Commercial Game:Ticari oyun, müzik ve sesler, Rigging:Şike yapabilme) ayarlayarak menajerlik hayatınıza başlıyorsunuz.

Ekranınızda klübünüzün bulunduğu yeri görüyorsunuz.

MAIN SCREEN: Stadyumunuz, klüp ve menejerlik binanız ve seyircilerin takımlarının eşyalarını alacakları, yemek yiyebilecekleri mağazalar, yollar ve otoparklar var. Stadyumunuzun kapasitesi

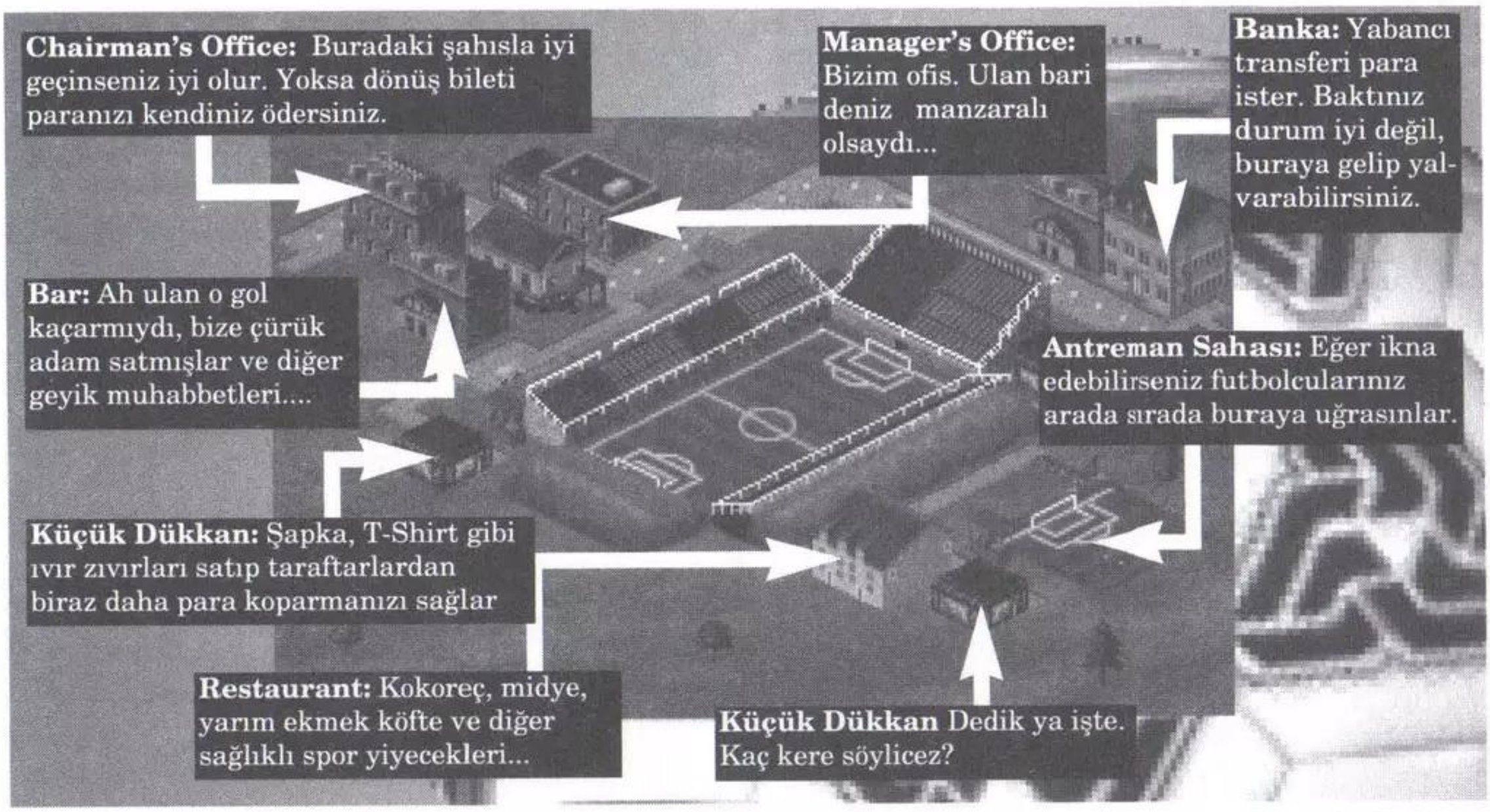
gibi tüm bu yan kuruluşları da para kazandıkça (burası çok önemli: bir klüp nasıl para kazanır, hem de Ali Şen gibi bir başkanı yoksa?!?) geliştirebilirsiniz. Ana ekrandan istediğiniz yere gidebilmeniz de mümkün. Stadyuma klikleyerek özelliklerini arttırabilirsiniz. Takımınız başarı kazandıkça bu çok gerekli olacak çünkü gişeler klübünüzün önemli gelir kaynaklarından birisi. Maçlarınıza gelen seyirci sayısı arttıkça tüketim de artacağından daha büyük alışveriş ve yemek imkanları sağlamak da iyi bir yatırım olacaktır. İlk durağımız takımla biz bize olduğumuz antreman sahası olsun.

THE TRAINING GROUND: Takımınızı antrenörler tutarak çalıştırdığınız küçük sahamız. Bu ekrana geçtiğinizde futbolcularınızı ve tüm özelliklerini görebiliyorsunuz. Bu "tüm özellikler" sıfat tamlamasını biraz daha açıklamanın vakti geldiği kanısındayım:

KP:Keeping: Top tutma kabiliyeti. Kalecinizi bu puanı en yüksek olanlardan seçelisiniz. 40 civarında bir puan tutturamıyorsanız transfer listesinden kesenize uygun bir kaleci aramalısınız demektir.

TA:Tackling: Top sürüş hakimiyeti. Defans ouncularınım TA özelliğinin yüksek olmasına özen gösteriyorum.

PS:Passing: Pas. Özellikle orta saha oyun-



Şike yapamamanın yol-

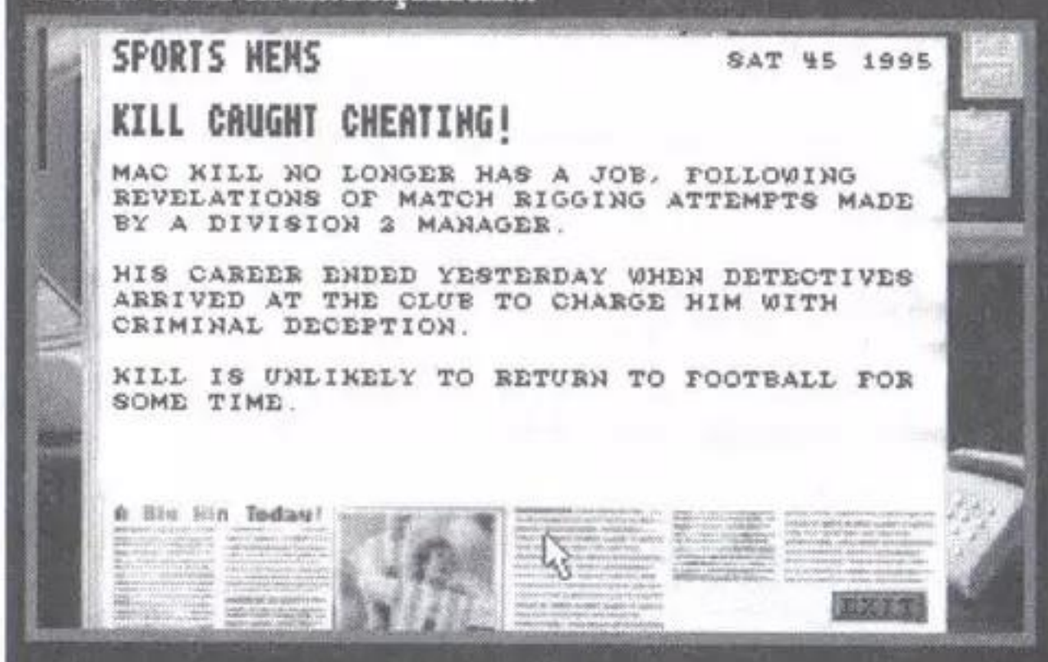
< P343 > IMPRESSIONSTEXT 343

DIVISION 2 TABLES - TOP HALF

		PLD	W	D	L	F	A	PTS
1	PLYMOUTH ARGYLE	44	26	12	6	55	27	90
2	HULL CITY	44	22	17	5	59	31	83
3	BRISTOL ROVERS	44	20	19	5	50	27	79
4	STOCKPORT COUNTY	44	21	15	8	54	35	78
5	WYCOMBE WANDERERS	44	19	18	7	53	33	75
6	SHREWSBURY TOWN	44	22	9	13	53	36	75
7	BRADFORD CITY	44	19	17	8	53	34	74
8	LEYTON ORIENT	44	16	22	6	47	36	70
9	CARDIFF CITY	44	17	17	10	37	30	68
10	WREXHAM	44	17	14	13	40	36	65
11	BRENTFORD	44	14	20	10	52	41	62
12	CAMBRIDGE UTD	44	16	10	18	42	43	58

Gördüğünüz gibi durum kritik. Ligin son iki haftası ve canıım takımım Bristol Rovers üçüncü durumda. Ligde iddiası kalmayan zorlu takım Wrexham'la maçımız var ve milyonlar saydığımız Klinsman bey sakatlandı. Napsak da bu maçı kazansak....

Yok bu iş namusla olmayacak. Denize düşen yılana yani telefona sarılıyo ve Wrexham teknik direktörüne 'Bak kardeşim al sana 1 milyon pound, bu maçı bize bırak' diyo. Biraz riskli ama takımıma canım feda. Zaten Wrexham'dan John eski arkadaşımdı...



...ama artık değil. Hem hileyi kabul etmiyor hem bi de gidip beni ispiyon ediyor. Mahvoldum, rezil oldum, futbol hayatım sona erdi.. Neyse olur böyle şeyler.
Çıkarılacak Ders: Şike yaparken dikkatli olun...
Çıkarılacak Ciddi Ders: Her sezonun başında oyun random olarak 5 şikeye yatkın takım seçeyiyor. Bunlara şike teklifi götürdüğünüzde maçın önemi ve verdiğiniz paraya göre kabul veya red ediyorlar. Eğer dürüst bir takıma teklif götürürseniz %50 yakalanma şansınız var. İlk yakalanmanızda pek birşey olmuyor, 2.de gazetelerde biraz olay oluyorsunuz, 3.sünde ise kesin kovuluyorsunuz. Dikkatli olun.

culanınızda aramanız gereken özelliktir.

SH:Shooting: Şut atabilme. Bu özellik forvet oyunculardа yüksek olmalı ki rakip takımın kalecisini zor durumda bırakabilsinler.

PC:Pace: Koşu sürati. Tüm oyuncullarda yüksek olması gereken genel bir özellik.

FT:Fitness: Kondisyon. Ne hikmetse oyunun başında tüm futbolcularımda bu özellik 100'dü. Eğer sakatlanma ya da uzun süre ilk 14'te yer bulamazlarsa FT düşmeye başlıyor.

PF:Performance:Oynadıkları maçlardaki performansları. Ortalama 45'in üzerinde oynayanları iyi futbolcu kategorisine sokuyordum.

Ayrıca futbolcularınızı VIEW komutu ile daha yakından inceleyebilir, maaşlarını, yaşlarını, kontrat sürelerini (bu süreler hafta sayısı olarak yazılmıştır yani 52=1 yıl) ve en önemlisi morallerini öğrenebilirsiniz. Eğer takımdan uzun bir süredir kesikseler düşmüş olan morallerini maşlarına zam yaparak yükseltebilirsiniz.

Antremanlardan bahsediyorduk. Takımınıza koçlar almalısınız. Her koç oyuncularınızın ayrı bir özelliğini çalıştırıyorlar (yanında ALL yazan koçları her özellik için kullanabilirsiniz). Eğer antrenörleriniz iyi ise futbolcularınız devamlı gelişecektir. Antrenörü aldıktan sonra kendisinin ihtisas alanında çalıştırmak istediğiniz futbolcuların o özelliklerinin üzerine klikleyerek futbolcunuu çalışmalara başlatabilirsiniz. Her futbolcunuza mutlaka bir çalışma programı yapın. Kimse boş kalmasın.

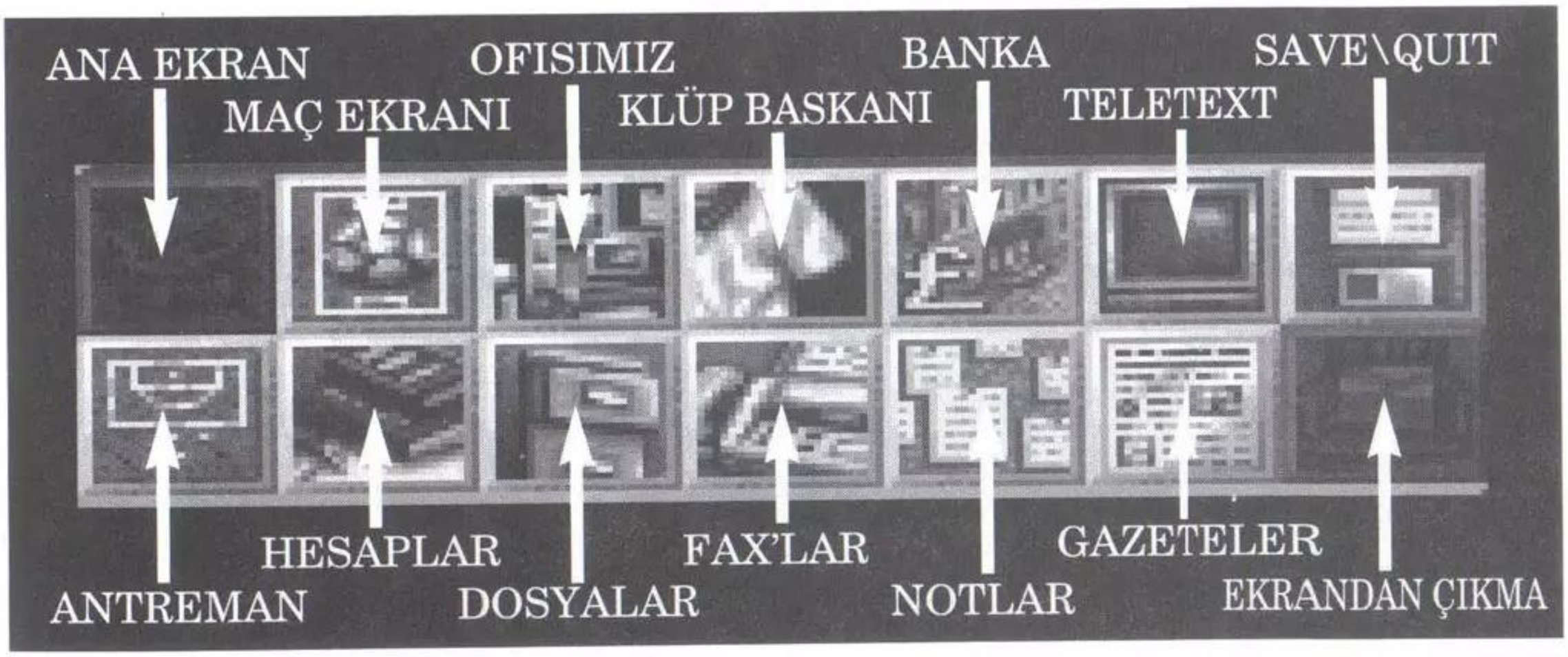
THE BANK: Ekonomik problemler oyunlarda da karşımıza çıkıyor. Bankada hesaplarınızı görebilirsiniz. Eğer nakit (cash) sıkıntısı çekiyorsanız önce bankanınsize sunduğu kredi limitini (overdraft limit) yükseltmeye çalışın. Bilirsiniz bankalar öyle kolay kolay kredi vermezler. En azında 1 ay düzenli para kazandığınızı görmelei gerekiyor. Eğer şöyle iyi bir oyuncu transfer etmek istiyorsanız ve paranız çıkışmıyorsa o zaman borç da (loan) alabilirsiniz. Diyelim ki ilerde kumardan !!! (biraz sonra açıklayacağım gibi) ya da gişe gelirlerinden biraz para kazandınız ve harcamadınız (olur ya), birikmiş paranızın bir kısmını bankaya belli bir faizden (interest rate) yatırmak (deposit account) akıllıca olur.

Barlar, restoranlar gibi küçük işletmelerde stadyumumuzun çevresinde seyircilere hizmet veren ve kasamıza az da olsa (şimdilik az, ne kadar çok seyirci o kadar çok satış) bir gelir sağladıkları için arada dükkanları ziyaret ederek gidişata bakıp ufak tefek ayarlamalar yapmalısınız.

THE CHAIRMAN'S OFFICE: İşte patron. O ne derse dikkate almalıyız. Çünkü biz bu klübün maalesef sahibi değiliz. Eğer uzun bir süre başarısız olursak işimize son verebilir. Buradan bilet fiyatlarını, bedava olarak ayrılacak yer sayısını, sponsorların tekliflerini ve saha kenarlarındaki ilan tablolarınınn dağıtılmasını ayarlayabiliyoruz. Bu ilanlar için asistanınızı OFF yapın ve buraya sık sık uğrayarak ilan dağıtımını kendi ellerinizle yapın. Daha karlı olduğunu anlayacaksınız.

THE MANAGER'S OFFICE: Evinize hoş geldiniz. Büromuz. Her hafta buraya uğramalısınız. Tüm işlerinizi buradan yürüteceksiniz (maçlarda kenar yönetimi hariç). Dosyalarımızda futbolcularla, klüp ile, kendiniz ile ilgili tüm bilgileri bulabilirsiniz. Faks makinasından hazırlık maçlarını (friendlies) ayarlayabilir, transfer listesini görüp futbolcu alıp satabilir, faks gelip gelmediğini kontrol edebilir ve transfer etmeyi aklınıza koyduğunnuz bir futbolcuya bir teklifle yaklaşabilirsiniz (approach player). Futbolcunuzu transfer listesine koymak istiyorsanız bu işi dosyasından ayarlayın ve istediğiniz parayı yazın. Eğer acele eder (fast sell) hızla satılmasını isterseniz fiyatının yaklaşık yarısına satılacağını aklınızda bulundurun. Telefon çalıyor duymadınız mı? Ben USM'i sesli oynadığımda problem çıkardığı için ses efektlerini kapadığımdan çalan bir telefon varsa bile duyamıyorum. Arada cevap vermekte zarar yok. Eğer oyunnuzun başında Rigging seçeneğini ON yaptıysanız telefondan şike (rigging) yapabilir ve kumarda (place bet) oynayabilirsiniz. Başka bir takımla transfer anlaşması da (bung) yapabilirsiniz. Televizyondan teletext'e girip tüm liglerin puan durumlarını, maçların sonuçlarını, fikstürleri ve takımlarım form sıralamalarını görebilirsiniz.Teknoloji büyük rahatlık doğrusu.... Duvardaki panonuzdan da (notice board) takımınızın kısa bir listesini ve fikstürünü ve size bir not bırakılıp bırakılmadığını görebilirsiniz. Dikkat başkan sizi ofisine çağırıyor olabilir. O günkü gazeteye de bakmak istersiniz sanırım. Medya takımımız için neler yazıyor acaba?

MATCH DAY OPTIONS: Geldik maça. Takımımızın seçimini yapabilir (team selection), oyun stilimizi ayarlayabilir (team formation) ve karşı takımı görebiliriz (view opposite). İlk 14'ü belirlerken sakat oyunculara bakmalı (injur), oynayacağımız taktiğe göre savuma veya orta sahada oynayacakları özelliklerine göre seçmeliyiz. Yedek bir kaleciniz olmasına özen gösterin. Taktiğinizi belirlerken ilk maçlardan beri bir iki taktik üzerinde yoğunlaşırsanız takımınızın oyunu oturacaktır. Uzun top ya da paslı (long



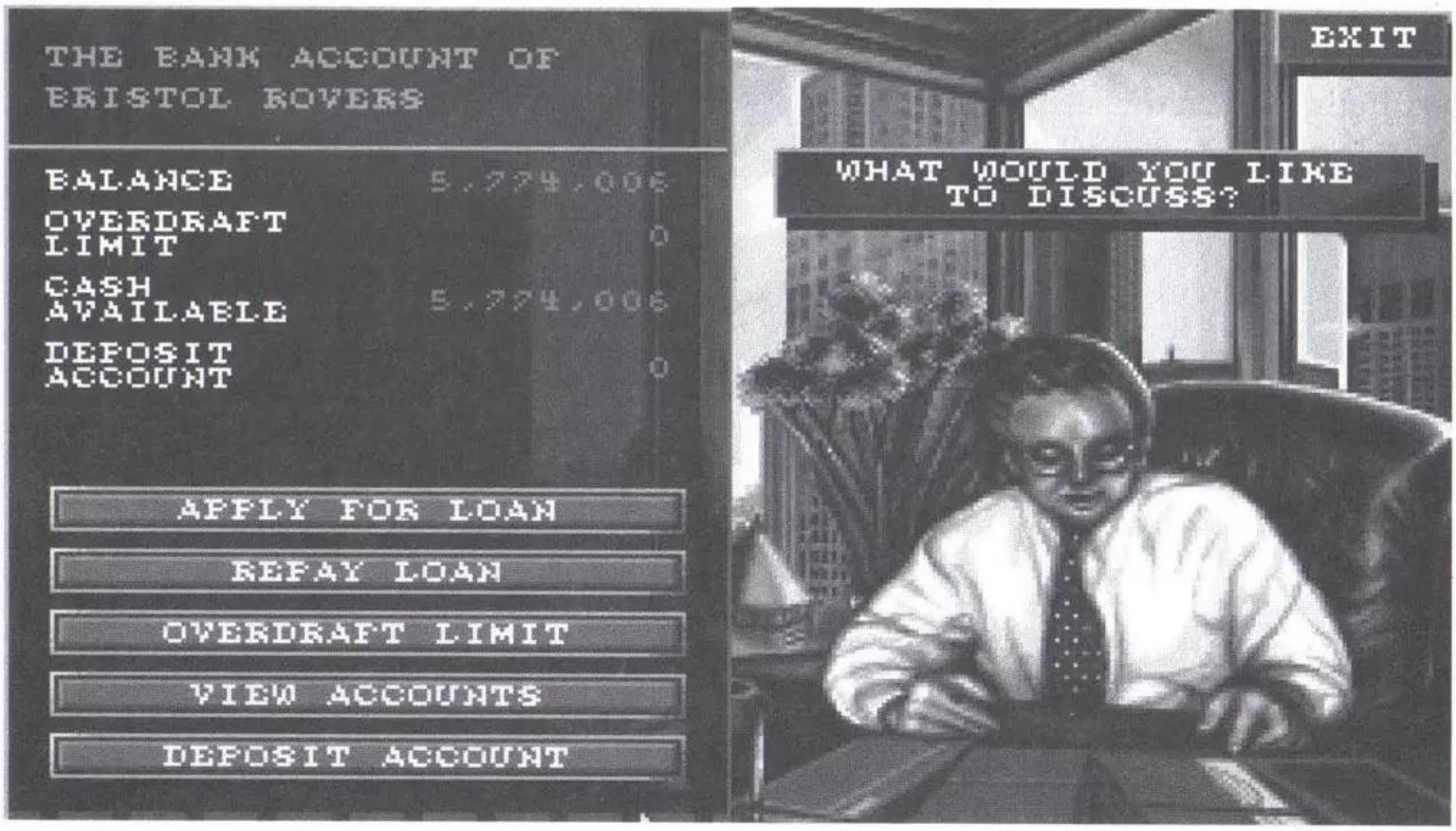
ball/passing), sert, normal ya da yumuşak (hard/mormal/soft tackling) oynayabilirsiniz. Gol yollarındaki taktiğide uzaktan ya da yakından şut, temkinli gibi seçeneklerden birini seçerek ayarlayabilirsiniz. Karşı takımı görmek her zaman önemlidir. Defansınızı buna göre şekillendirebilirsiniz. Play Match ile sahaya indik. Eğer maçı izlemek zahmetine katlanmayacaksanız hemen (instant) sonucu görebilirsiniz. Biz iyisi mi maçı seyredelim. Maç başlama vruşu ile (kick off) başladı. O ne çok mu yavaş? Böyle giderse bir sezon gerçek zaman da 3 ayımızı alır. O zaman yanndaki oklara klikleyerek maçın hızını normal (bu hız normal mi?), X2, X4 ve ya X8 olarak değiştirebiliriz.

Bir menejer olarak takımınızın sahadan galip ayrılması klübün her şeyini doğrudan etkleyeceği için maçlar bizim için oldukça önem taşımalı. O halde maçı bir menejer gibi seyretmeli ve maça gerekli müdahaleleri yapmalıyız. Ultimate Soccer Manager oyununun en hoşuma giden özelliği bu oldu: Maç esnasında oyuncularının üzerine klikleyerek özelliklerini yanda görebiliyor ve oynama stilini iler (up), aşağı (back), normal, sağ ve sol olarak değiştirebiliyorsunuz. Hatta defans oyuncularınızı adam adama (M2M) müdafa yaptırarak rakip forvetleri kontrol altına alabiliyorsunuz. İşte burası çok önemli. Artık pasif bir izleyici değil, takımınızın başında maça her an müdahale ederek oyunun kaderini değiştirebilecek adam sizsiniz. Tabii oyuncu değişikliği ile genel taktik değişiklikleri de yapabilirsiniz.

Kısaca klübümüzü, oyuncularımızı, başkanımızı, transfer piyasasını, para kazanmanın ahlaki olmayan yollarını gördük. Ultimate Soccer Manager ne yazık ki yalnızca İngiliz liglerindeki takımlar için hazırlanmış. Kümeler amatör (conference), üçüncü, ikinci, birinci ve profesyonel ligler-den oluşuyor. Bu bilgilerden sonra sıra benim USM'i oynarken aldığım notlara geldi:

◆ Oyuna amatör kümeden bir takımla, 500,000 pound ile ve tüm özellikler açık (şike ve kumar serbest yani) başlamak en mantıklısı. 5,000,000 pound ile başlamak size o kadar büyük avantajlar sağlamıyacağı gibi olayınn gerçekçi yanını bozacaktır. Amatör kümeden aldığınız bir takımı profesyonel lige taşımanın, klübü yavaş yavaş ellerinizle büyütmenin zevki bambaşka olacaktır.

◆ Sezonun ilk iki haftası boş olduğundan bu iki hafta içinde (çarşambaları da maç yapabileceğinizi düşünerek) hazırlık maçları yapabilirsiniz. Takımınızı fazla yormadan kendi evinizde bir iki maç yapmak hem takımınızı tanımak, uygulayacağınız sisteme hazırlanmak için idealdir. Hazırlık maçlarını ilk hafta hemen yapmalısınız. Eğer bilet fiyatlarını düşürürseniz boş geçecek iki haftada para da kazanmış olusunuz.



◆ Takımınızınn yaş ortalaması eğer biraz yüksekse 17 - 19 yaşlarında genç oyuncuları transfer ücreti ödemeden takımınıza alabilir ve ileriye yatırım yapmış olursunuz.

◆ Maçları muhakkak seyredin. Maçın kaderini yapacağınız değişikliklerle değiştirebilirsiniz. Zaman zaman bir orta saha oyuncusunu ileri oynatmak ve ya defansta adam adama savunma yaptırmak size maçı kazandırabilir.

◆ Maçları seyretmenin ideal hızı X2'dir. Eğer sonucun değişmeyeceğini düşünüyorsanız X8 ile maçı bir an önce bitirebilirsiniz.

◆ Başkanınızın da belirteceği gibi kupa maçları klüp için oldukça önemli. Çünkü bu maçlarda daha yüksek ligden bir takımla yapılan maçlarda stadınız hiç görmediğiniz kadar kalabalık olabiliyor. O halde kupa maçlarında önce bilet fiyatlarına ufak bir zam niçin yapmayalım?

◆ Değişiklik yapmak için oyunun durması gerekiyor. SUBS seçeneğine basıp beklerseniz ilk boşlukta istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz.

◆ Oyuncularınızın isimlerini tanıdık isimler yapmak hem maçlar sırasında size daha çok zevk verecek hem de takımı seyrederken kolaylık sağlayacaktır (ya da hafızamın bana kötü bir oyunu mu bu?).

◆ Futbolcularınızın tümü koçlar tarafından çalıştırılıyor olsun. Koçlarınıza size özelliklerini vereceğinniz tipte bir futbolcu bulmaları için de kullanabilirsiniz. Futbolcuyu seyrettirebilir, rapor bile hazırlattırabilirsiniz. Koçlarınızın iyi olanlarına bol maaş vermekten kaçınmayın. Mutlu insanlar işlerinde daha başarılı olurlar.

◆ İlk senenizde mucize beklemeyin. Ama ikinci sene önemli. Küme atlamamanız gerçekten başarısızlık sayılacaktır.

◆ Tüm ekranlar arasında hızla geçiş yapabilmek için sağ mouse'unuza kliklemeniz işinizi kolaylaştıracaktır.

◆ Para oldukça büyük sorun oluşturacaktır. Kazanacağınızdan emin olduğunuz maçlar önce bir telefonla takımınızın kazanacağı (win) üzerine büyük paralar yatırır ve maçı kazanırsanız kimse sizi tutamaz. Ama para yatırınca maçın normal gidişatının değişebileceğini tcrübelerle gördüm. Sizi uyarıyorum. Kaybedeceğiniz üzerine para yatırmak oyun ahlakına da uymayacağı için bu seçimi size bırakıyorum. Tabi büyük risklerde önce SAVE etmek sizi yıkıntıdan kurtarabilir.

◆ Ofisinize devamlı uğrayın, size bırakılmş notları dikkate alın. Unutmayın siz de maaşlı bir elemansınız.

◆ Eğer stadınızın büyük kısmı boş kalıyorsa bedava seyirci sayısını çoğaltın. Biletlerden kazanamazsanız bile çevredeki dükkanlarda alışveriş artacaktır.

◆ Takımı seçerken asistanın ne dediğini dinlemeniz yararınıza olacaktır.

◆ İlk transferiniz borç harç iyi bir kaleci ve SH'u yüksek olan bir golcü olmalıdır. Bı iki futbolcu maçların kaderini değiştirebilirler.

◆ Sizden daha üst liglerdeki takımlardan futbolcular takımınıza gelmek istemeyeceklerdir. Bir iki seneliğine 33 yaşında olanlar ise seve seve takımınıza gelirler.

◆ Rakibinizin iyi bir forveti varsa iki defans oyuncunuzu adam adama onun üzerine salabilirsiniz.

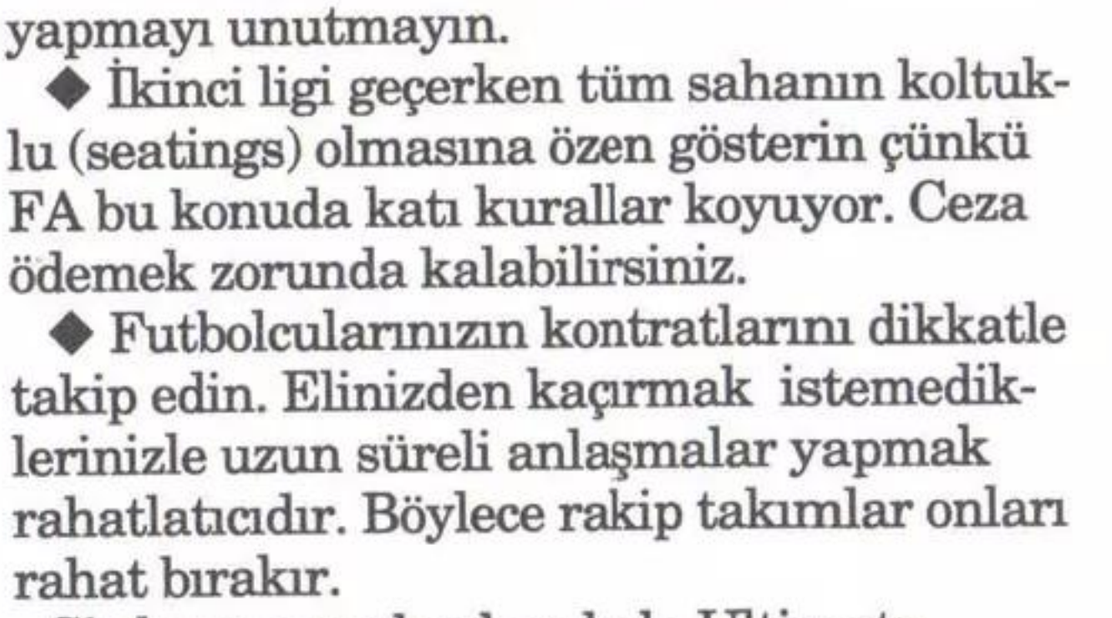
◆ Mağazaları, barları, restoranları stadyumunuzun çevresine koyarsanız satışları olumlu yönde etkilemiş olursunuz. Her sene satılan mallara %10 civarında zam yapmayı unutmayın.

◆ İkinci ligi geçerken tüm sahanın koltuklu (seatings) olmasına özen gösterin çünkü FA bu konuda katı kurallar koyuyor. Ceza ödemek zorunda kalabilirsiniz.

◆ Futbolcularınızın kontratlarını dikkatle takip edin. Elinizden kaçırmak istemediklerinizle uzun süreli anlaşmalar yapmak rahatlatıcıdır. Böylece rakip takımlar onları rahat bırakır.

Siz bu yazıyı okurken hala Ultimate Soccer Manager oynuyor olacağımdan eminim. Avrupa kupalarında daha büyük başarılar beni bekliyor. Kalede Emin, defansta Timur, Muhammed, orta sahada Engin, Güçlü, ilerde tabiki Mert daha yapacak çok işimiz var. İyi maçlar.

Mert TOPÇU



ACTIVPC

HERKES OYUN ALABİLECEK

AŞAĞIDAKİ LİSTELERE DİSKET ÜCRETLERİ DAHİLDİR !

GAME SHOW PACK *****
1 STRIKER - 2 FX FIGHTER
3 INDY CAR RACING - 4 ZOOL 2
+ KULLANIM KLAVUZU 500.000 TL.

PC OYUN PACK: *****
1 MAD TV - 2 SÜPER STREET FIGHTER
3 BC RACE - 4 BRUTAL - 5 TERMINAL V.
+ KULLANIM KLAVUZU 700.000 TL !

STRATEJİ PACK *****
1 X-COM - 2 WARCRAFT
3 SIM TOWER - 4 MASTER OF MAGIC
+ KULLANIM KLAVUZU 550.000 TL.

SIMILASYON PACK *****
1 KA-50 HOKUM - 2 GUNSHIP 2000
3 TIE FIGHTER - 4 T.F.X. - 5 DAWN PATROL
+ KULLANIM KLAVUZU 750.000 TL.

SPORT PACK *****
1 FIFA SOCCER - 2 JAMMIT - 3 LINKS 386 - 4 ADVENTAGE
TENNIS 5- POOL MASTER 6 MUSTANG 7 ALIEN OLYMPICS
+KULLANIM KLAVUZU 370.000 TL.

***** TOP TEN *****
1 PLAYER MANAGER 2 - 2 KA-50 HOKUM - 3 X-COM
4 FX FIGHTER - 5 MUSTANG - 6 OUT OF THIS WORLD
7 T.V. - 8 JUNGLE STRIKE - 9 TRANSPORT TYCOON - 10 ?
+ KULLANIM KALVUZU SADECE 1.200.000 TL.

SIM PACK *****
1 SIMCITY 2000 CD - 2 SIMFARM - 3 SIMCITY X-MAS
4 SIM TOWER - 5 SIM ANT - 6 SIM HEALTH
+ KULLANIM KLAVUZU 450.000 TL.

FUTBOL PACK *****
1 FIFA INT. SOCCER - 2 ACTION SOCCER
3 PLAYER MANGER 2 - 4 CHAMPION SHIP FOR WIN
5 GOAL 94 - 6 MANCHESTER UNITED 2
+ KULLANIM KLAVUZU 500.000 TL.

DOUBLE PACK 850.000 TL.!

RACING PACK *****
1 INDY CAR RACING - 2 NASCAR - 3 NASCAR RACING
4 NASCAR CAR PACK - 5 4D SPORT DRIVING
6 SÜPER SPEED - 7 STREET SHUFFLE
+ KULLANIM KLAVUZU 480.000

TEL: 0-252-614 42 73

FAX:0-252-614883

ACTIVPC HERKES OYUN ALABİLECEK ACTIVPC

AŞAĞIDAKİ LİSTELERE DİSKET ÜCRETLERİ DAHİLDİR !

***** BIG PACK *****

1 FX FIGHTER - 2 SIM TOWER - 3 PLAYER MANAGER 2
4 ULTRABOTS - 5 CODE: EUROPE - 6 MAGIC CENTURY 2
7 HOME RUN DERBY - 8 TOWER ASSAULT 2
10 SOUTH SEA TYCOON - 11 MASTER OF ORION CD
12 FOOTBALL GLORY - 13 SÜPER SPEED
+ KULLANIM KLAVUZU SADECE 1.100.000 TL.

ADVENTURE PACK *****

1- DARK FORCES 2-ALONE IN DARK 3
3 TREASURE GALAXY - 4 CONS PRACY CD
5 WILD STREET - 6 MAGIC CARPET
7 TERMINAL TERROR - 8 THE SUMMANING
+ KULLANIM KLAVUZU SADECE 2.1000.000

1 HD DİSKET 25.000 TL.! JOYSTIKLER 12$ DAN 20 $'A KADAR FİYATLARLA

OYUN ÇEKİMİ 15.000 UTILY ÇEKİMİ 25.000

SOUND BLASTER 16 IDE 105 $
SOUND BLASTER PRO ASP 185 $
ACER DOUBLE SPEED CD ROM 110 $
SBS 300 KOLON 110 $
SBS 38 KOLON 30 $
SBS 30 KOLON 20 $

VALUE CD 4X	400$
DISCOVERY CD 16 4X	460$
HOME 16 4X	500$
DISCOVERY CD 32 4X	520$
DESIGNWORKS 4X	530$

STOKLARIMIZ SINIRLIDIR!
BİLGİSAYAR FİYATLARIMIZ SORUNUZ
YURT ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!

ADRES:ÇARSI CAD. NO:52 ATA GALERİ
FETHİYE

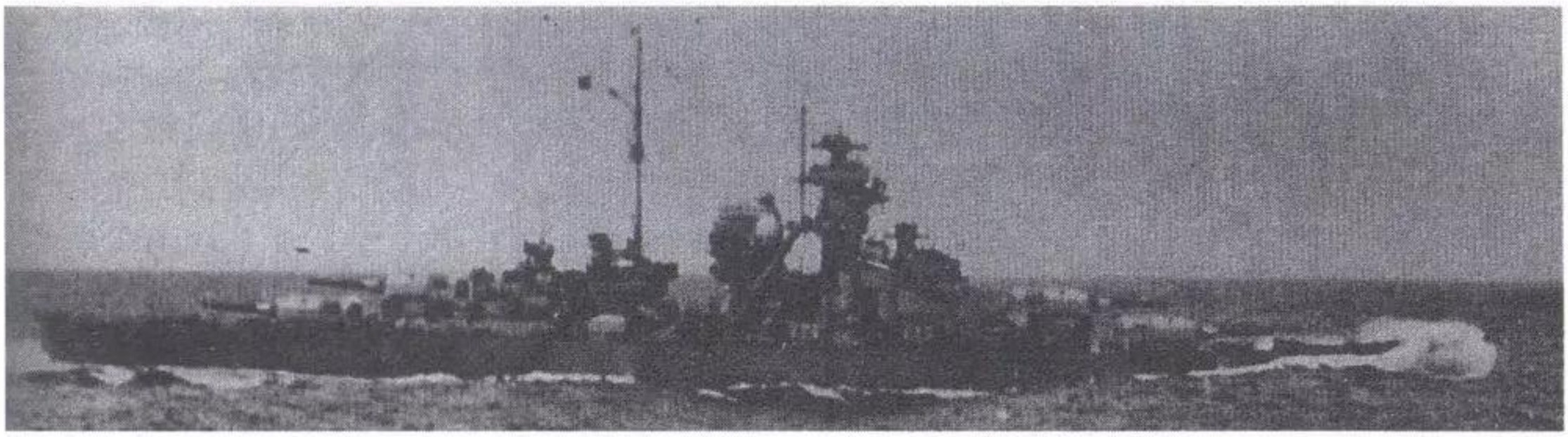
MACBETH

Hadi soyunun...
Hemen paniklemeyin, derdim oranızla buranızla değil, çok daha derinlerde birşey arıyorum. Arıyorum, arıyorum, ama bi türlü bulamıyorum. Çıkarın üstünüzdekileri, böyle doğmuş-tunuz değil mi? Ama bu yetmez, daha da soyunmanız lazım. Deri, kaslar, organlar, kemikler. Hepsi gitmeli, gitmeli çünkü benim aradığım kapladığınız hacim, gözünüzün rengi, ya da kanınızın yoğunluğu değil. Hepsi gidince geriye kalan var ya, işte benim aradığım o. Yani siz, yani ben, yani biz...
Peki o ne? Bir ışık mı? Ucuz korku filmlerindeki gibi cansız bedenin üstünden yük-selip giden bir bulut mu? Hayatın her-bişeyine karşı hazırlanmış bir algoritma mı? Bizim sıfırdan başlayıp, besleyip büyüt-tüğümüz birşey mi? İşte burda ben de herkes gibi çaresiz kalıyorum. Herşeyi aldıktan sonra benden geriye kalan şeyi sizi sizden çıkarınca geride bıraktıklarınıza koysak ben siz olur muyum? Ya da siz ben? Yani vücut gereksiz bir aksesuarsa, asıl önemli olan geride kalansa, beni iyi, beni kötü, beni deli, beni divane yapan bu mu? Eğer öyleyse ben, beni ben yapanı görmek istiy-orum, tutmak istiyorum, onu sıkıp sormak istiyorum, 'Nesin sen? Sen varken ben asla tamamen ben ola-mam ki! Sen benimsin, peki seni onunkinden farklı yapan ne? Ve hepsinden önemlisi, Neden?'
Yaa işte böyle. Bazen, düşüncelerinizle ordan oraya koş-tururken 'geri dön, tehlike, yavaş, hoop, dikkat, öldün o'lum sen' yazan levhayı dinlemek gerekiyor galiba. Ya da BigBrother'ın dediği gibi belki cehalet gerçekten güçtür. Bilmezsen merak etmezsin, merak

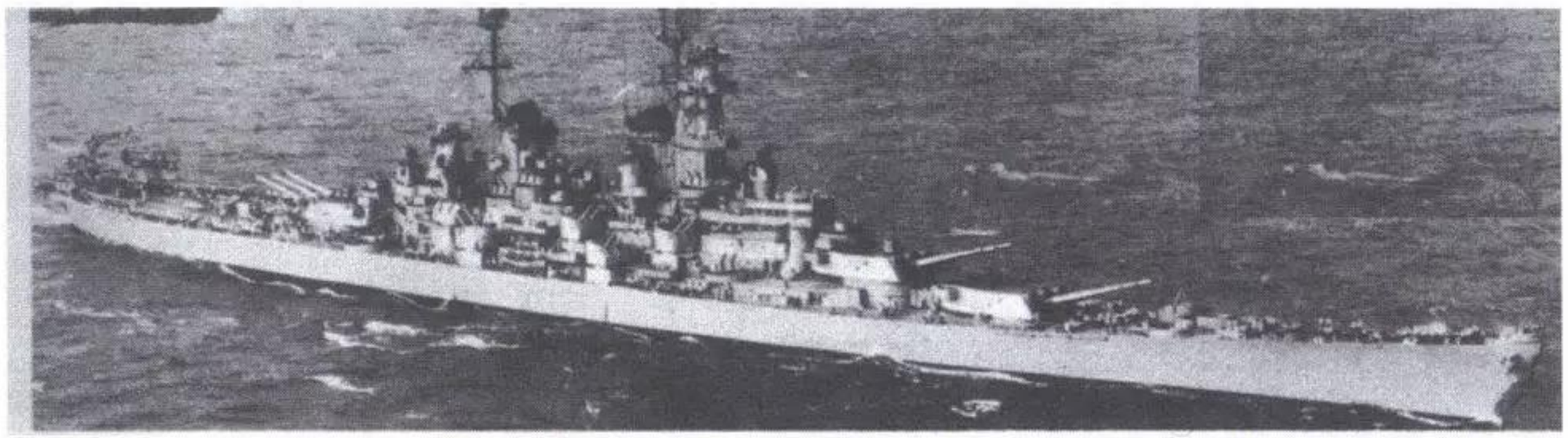
Olur ya bir adventure'da takılırsanız, stratejinin teki sizi şamşırtır, simulasyonun birinde inemezseniz yaz-manız gereken yer burası...

MACBETH

Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han No 16-14 Beşiktaş, Istanbul



etmezsen başın belaya girmez, böylece güçlü olursun.
Çoğunuzla ilk karşılaşmamızdan beri bir ay geçti. Geçen ay müneccimlik edip gelecek ay 'First Encounters'dan söz ederiz demiştim. Yanılmışım, insanlık hali. Ne yazık ki First Encounters benim ummadığım kadar kötü çıktı. Daha doğrusu bana ne Elite'ın, ne de Frontier'ın verdiği zevkin binde birini vermedi. Bu kadar bug olacağını söyleseler di ben şahsen bir iki ay daha beklemeye razı olurdum. Bir de biliyorsunuz bu tip oyunların en önemli özelliği size sağladıkları muhteşem özgürlük. Yani istediğiniz yere gidin, istediğinizi yapın, iyi olun, kötü olun, hatta cani olun, böyle oyunlarda yine başarılı olabilirsiniz. Frontier'i yoğun (yani benim gibi iki hafta hiç durmadan) oynayanlar bilirler, orda bu özellik kısa düşmüştü. Bir süre sonra yeterince para kazanıp her iki taraf için de (biraz döneklik oluyor ama olsun) bütün görev türlerini tamamlamayı becerince oyun size yeterince yenilik hazırlayamıyordu. Bu şikayetler üzerine David Braben da (siz bu adamın ilk Elite'tan ne kadar para kazandığını biliyormusunuz) First Encounters'a gevşek de olsa bir senaryo ekleneceğini ve bu sayede oyunun ömrünün uzatılacağını söylemişti. Yalnız iki sene önce bunları söylerken bu senaryonun üç kuruşluk ucuz bilim kurgu romanlarından çalınacağını ve ilkokul çocuklarının bile ilgisini çekmeyecek kadar kötü olacağını söylememişti (akıllı adam tabii). Yine de grafiklerin biraz gelişmiş olması sevindirici (buna halk arasında züğürt tesellisi diyorlar, abi hayallerim yıkıldı ya, oyun hakkında yazacağım güzel şeyleri bile hazırlamıştım, destan düzecektim). Eğer benim gibi uzuuun zamandır tekrar uzaya dönmek, herkese kazık atıp, sağ kaldığınız her ana şükür etmek istiyorsanız galiba biraz daha beklemek zorunda kalacaksınız. Ben de fırsat bu fırsat dedim yeni gelenlerden Jagged Alliance'a biraz baktım. Benim bu turn'ler halinde oynanan ekipli oyunlara (Sabre Team, Space Crusade, UFO, XCOM) bir zaafım olduğu artık resmen belgelenmiş bulunuyor (tam teşekküllü hastane raporu aldım). Jagged Alliance da ucuz senaryosuna rağmen ilgimi cezbetmeyi başardı. Aslına bakarsanız uzun bir arada



sonra oyun yazma işine (Bakınız: yazar parçası olma) geri dönüp gelecek ay bu oyunu size ben açıklamayı bile düşünüyorum (söz vermiyorum, benim sözüme güven olmaz da). Gelecek ay dedim çünkü farkındaysanız bu ay Game Show'da bazı değişiklikler oldu. Uzun bir aradan sonra sevgili sayfa programlarıma kavuşabildim. Şu anda Quark Xpress ve Corel Draw'la çifte düğün hazırlıkları içindeyiz. Neyse logolardan sayfa düzenine kadar herbişeyi baştan yapınca Engin Abla, Emin ve benim için oldukça yorucu bir ay oldu. Hatta birkaç kere derin umutsuzluklara kapıldığım bile oldu ama galiba başardık, Yani umarım başardık. Yani siz eğer şimdi bunu okuyorsanız biz bunu başardık demek di mi? Emin, Emin uyan başarmışız! Uyan artık, ben uyucam be...
Tamam tamam uyumucam. Bütün dergi tamam, bitek benim yazı kaldı da, onu bitiriim, sonra uyucam. Şimdi başlıyoz:
- Computer, mektupları hazırla bakiim yavrum
- Hazır ef'em.
- Ulan ne çabuk, aferin sana intel inside çocuğum. Yoksa büyüdün de pentium mu oldun.
- Zor olmadı ef'em, zaten toplam üç taneler.
- Ne demek üç taneler be! Keşke senin matematik işlemciyi ucuzluktan almasaydım . Ulan benim köşenin ölüsüne 50 tane mektup gelirdi eskiden be.
- Belki de yaşlanıyorsunuzdur ef'em.
- Bak oğlum intel inside, belanı arama. Belki de postada kaybolmuşlardır. Hemen okuyucularımızı tembellik, nankörlük, hainlik, alçaklık ve kalleşlikle suçlamayalım. Neyse başla bakalım

-1-

Çok Sevgili Mac,
Seni GameShow dergisinde gördüğüme çok (hani gerçekten çok) sevindim. Neden diye soracak olursan ben seni taaa 64'lerden beri okuyordum ve seviyordum. Ayrıca sana ilk mektup yazanlardan olduğum için de mutluyum. Şimdi sorular:
1) Yüceler yücesi DarkSun I-II bitti. Acaba diyordum bu serinin 3.sü çıkacak haberi çalındı mı kulağına?
2) Full Throttle hakkında ne düşünüyorsun?
3) SSI niye tüm yeni oyunlarını Forgotten Realms için yapıyor? Acaba Dragonlance dünyasında da geçen bir oyun

yapılıyor mu?
4) Menzoberanzan'ı oynadın mı
? Nasıl sence? Ve 2.si yapılıyor mu?
Ali 'KingDeath' Aksöz, Kırklareli

MAC: Ay çok heyecanlandım, aylar sonra ilk kez bir mektup cevaplıcam. Intel inside, o'lum bu anı ölümsüzleştirmeliyiz, bir resmimi çek, Photoshop'a import et ben geliyorum.

Aslına bakarsan ben de kendimi Game Show dergisinde gördüğümde çok sevindim.

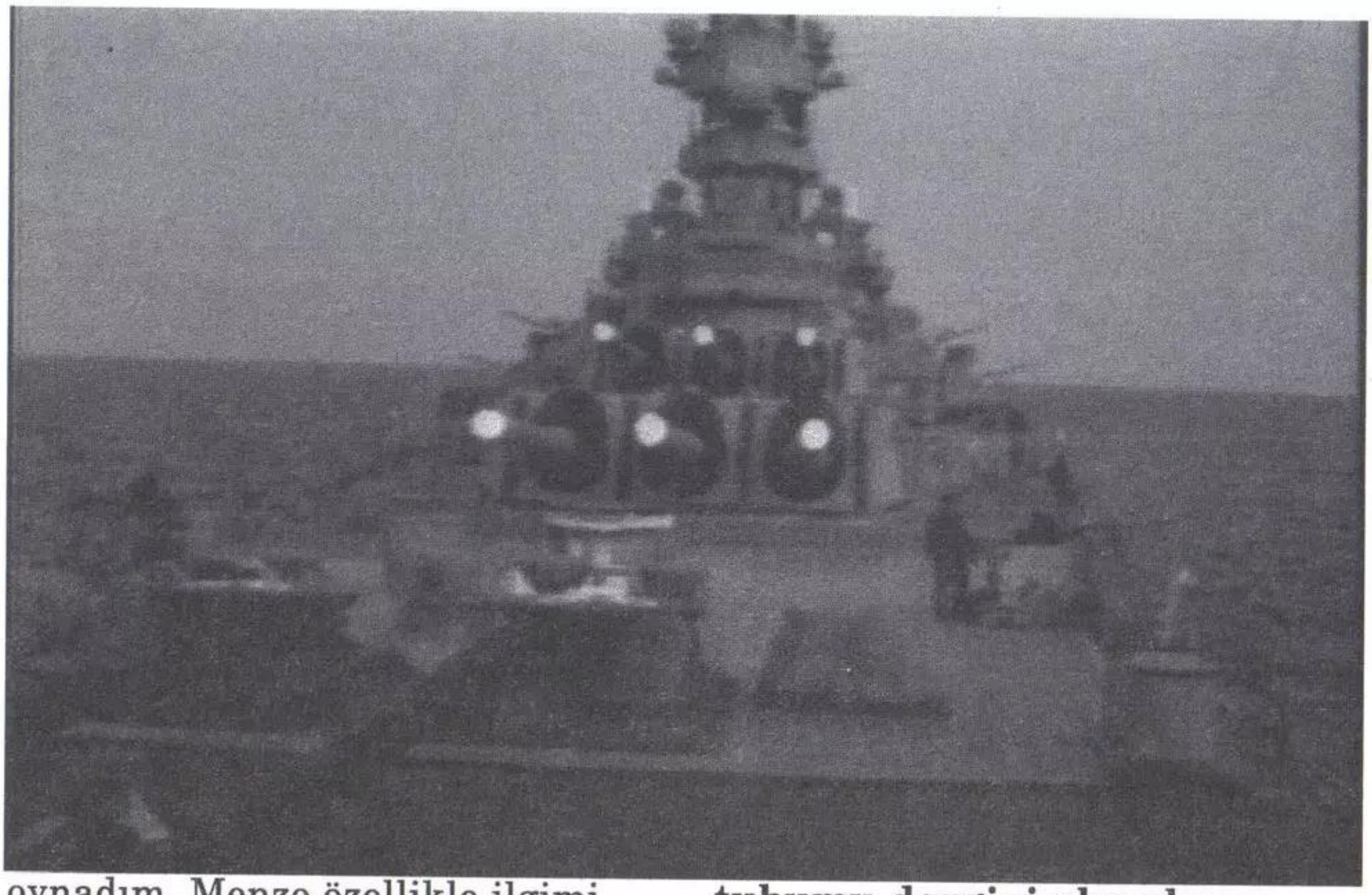
Neden diye soracak olursan köşebaşlarında insanları durdurup onlara nutuk atıp, adventure'larda takıldığınız bir yer varsa bana sorabilirsiniz, ben adventure yazarıyım diyip bi de nankörlerden dayak yemek giderek yorucu olmaya başlamıştı. İşi burdan yürütmek daha kolay oluyor.

1) (Ya cevabı bilemezsem, elim ayağıma dolandı.) Abi cevaplara kötü haberle başlamak hiç hayra alamet değil ama ne yazık ki DarkSun2'nin satışları bekleneni verememiş. Onun için çoğu hazır olan oyun şu anda askıda (Bakınız 3.cevap). Çıkarsa seviniriz, çıkmazsa sana şiddetle Arena tavsiye ediyorum.

2) Full Throttle hakkında değil de genel olarak CD oyunları hakkında bir düşüncem var, söylemeden edemicem. Bu kalitede ve bu genişlikte oyunlar hazırlamak firmalara oldukça pahalıya mal oluyor (milyon dolarları buluyor). Öyle olunca, haliyle oyunu geniş bir kitleye satabilmeleri lazımki kar edebilsinler. Onlar da bu kitleyi ürkütmemek için oyunları biraz yüzeysel tutuyorlar. Full Throttle bana biraz kolay geldi, ama şimdi düşün, eğer oyun mesela Planetfall kadar zor olsaydı kim alırdı. Mac alırdı 1, Ali alırdı 2. Hesapla yavrum intel inside, 40 dolardan 80 dolar, kaldı geriye 999.920 dolar. Bence daha CD'leri almak yerine kiralamak daha akıllıca. Daha parayı hak edecek bir tanesine (U.S.Navy Fighters hariç) rastlamadım.

3) Şimdi bana verdiğiniz fırsattan yararlanarak biraz dedikodu yazim. SSI'ı Mindscape almış. Bundan sonra TSR serisinden bir süre ayrılıp kendi yarattıkları Aden adlı dünyada birkaç oyun yapacaklarmış (intel inside, ben bunu haberlere yazmışmıydım?). TSR serilerinin devam etmesi ise düdüğü çalan pozisyonunda olan Mindscape'e bağlıymış.

4) Adını bir türlü tam öğrenememe rağmen



oynadım. Menzo özellikle ilgimi cezbetti çünkü benim en sevdiğim ırk elf'ler. Özellikle dark elf'ler. Pek çok kimse başlarda resurrect ayağı yüzünden elf karakterler kullanmıyor ama bence hata yapıyorlar. Human olacaksanız ne tadı var ki? Menzo'daki dark elf senaryosu çok hoşuma gitti. NPC'ler oldukça akıllı ve karakterleri de bayağı ilginç olmuş. Ama ufak bir sorun var, bu texture map'li, doom tipi hareket sistemleri beni dağıtıyor. İki adım sonra sağımı solumu ayırd edemiyorum, dönüp dönüp aynı yere geliyorum. Allah'tan bunun kapatma seçeneğini buldum da ilk köyden çıkabildim. İkincisi hakkında bir tahmin yapıp sonra tükürdüğümü yalamak istemiyorum.

-BU DA 2-

Sevgili Mac,

Sana olan bu ilk mektubumu dergiyi alır almaz yazıyorum. Eğer karmaşık dünyanda bana biraz yer ayırıp sorularımı yanıtlarsan mektuplarımın devamının geleceğini garanti ederim.

1) Yaşını, nerede okuduğunu merak ediyorum.

2) Köşen 64'lerdeki, yani eskisi gibi mi olacak ? (Yani biz oyunlarda takılacağız, sana yazacağız, kafanın etini yiyeceğiz, sen de sabırla yanıtlayacaksın.)

3) Bir de en son oynadığın mükemmel stratejileri öğrenmek istiyorum.

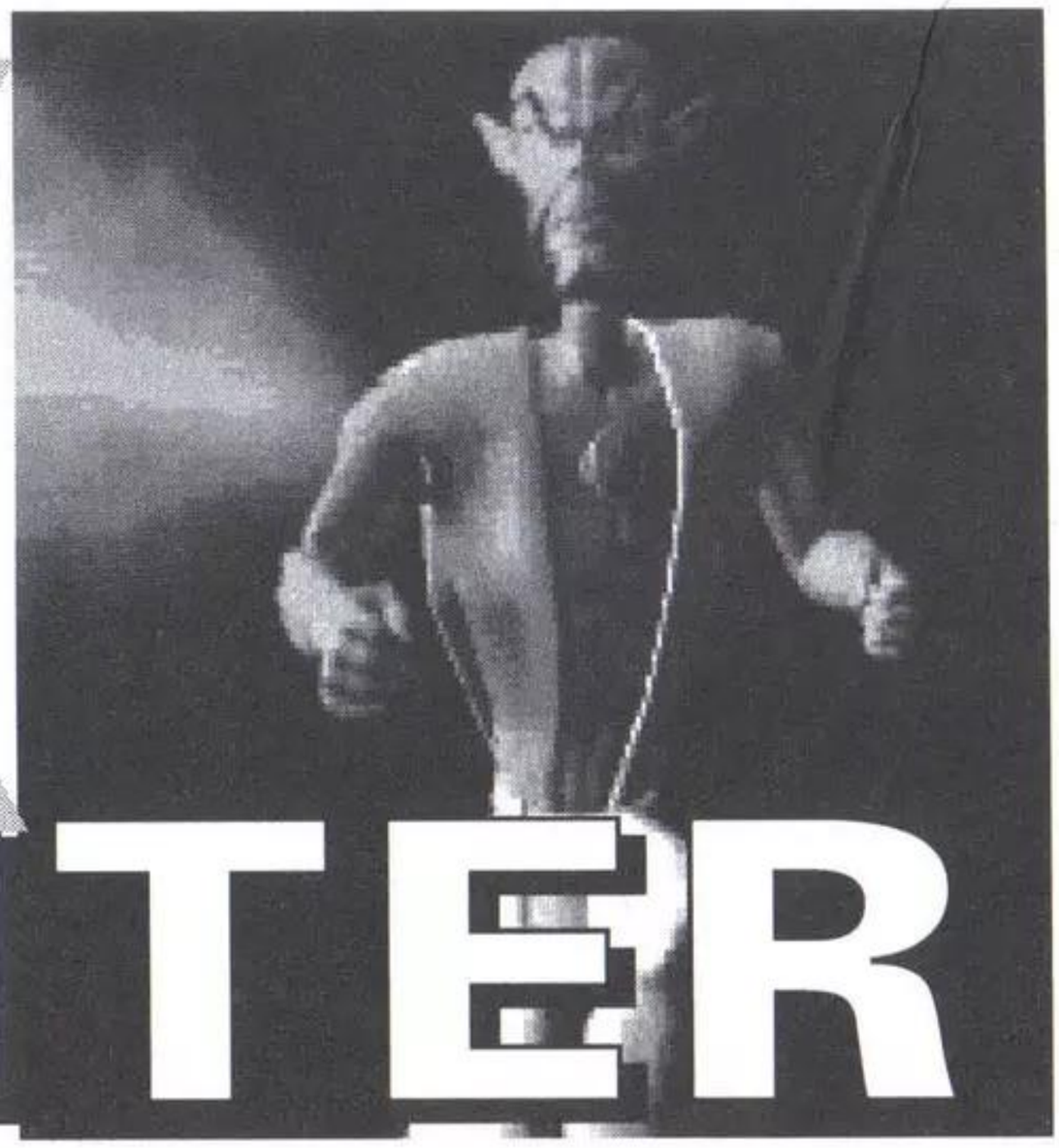
Gökhan Habiboğlu, Istanbul

MAC: Mektubunu kuşa çevirdiğimin farkındayım Gökhan, ama bir dolu güzel şeyler yazmışsın, eller duyar laf olur. Sen bu Engin Abla karısı ne dedikoducudur bilmezsin, şimdi kendi kendime övücü mektuplar yazıyo-

rum diye laf çıkarır, dilinden kurtulamayız, yine de sağol, eski dostları görmek çok güzel.
1) Tam isabet. O'lum intel inside, not al: Gökhan'ın zayıf noktası bulunacak, sonra merhamet, merhamet diye inleyene kadar bu konuda acımasız espriler yapılacak. Ya şimdi karışık bir noktanın ortasına çomağınızı soktunuz. Ben kendi halimde bir İ.T.Ü. İnşaat öğrecisiyken, Çamlıca'da (ne alakaysa) bir çingene bacıya fal baktırdım. Bana 'Yiğidim, sana uzuuun bir yol gözüküyor, danke for flying with Lufthansa' dedi. O zamandır bu zamandır içime bir kurt düştü. (Klasik ama burda da bir ipucu saklı, yakında anlarsınız.) Yaşıma gelince ömrümün baharındayım.
2) Aslında plan öyleydi ama birşeyler yanlış gidiyor galiba. Ya:
a) Artık hiçkimse hiçbir oyunda takılmıyor
b) Yazmayacak kadar tembeller
c) Ya da yazacaklar da daha vakitleri olmamış (bu da züğürt tesellisi).
Yoksa bende sabır çok.
3) Gökhan Bey, sizin bu çomağın maşallahı var hani. Bir tam isabet daha. Tam da biri sorsa da anlatsam diyordum (artık dergide herkes akıllandı, kimse sormuyor). Mesela Transport Tycoon, ilah gibi bir oyun. Geçen ay anlatmıştım, bir daha anlatacam kendimi zor tutuyorum.
Aslında şimdi oynamaya başlasan cevabın gerisini okumazsın ama yine de bir dakka sabret. Mesela Master of Orion, hani yazmışsın ya (eline sağlık). Mesela Warcraft, valla da billa da Dune2'den daha güzel. Mesela X-Com, birincisi de olur, ikincisi de olur, yalnız dikkat edin ikincisi bug'lı, aldığınız yerden update disketini isteyin (bu diski bana çekmeyip beni süründüren Özgür Bey'i de özenle lanetlerim). Mesela Jagged Allience, şimdi alın takıldığınız yerleri gelecek ayki yazıdan bakarsınız. (Intel inside, o'lum not al, tutamıyacağım sözler vermemeliyim.)
Neyse bir 3. mektup var ama Orbay Busoydan bilerekten ve isteyerekten yayınlayamayağım şeyler yazmış. Aferin Orbay, bak gerçekten yayınlayamıyorum, memnun oldun mu?
Intel inside, o'olum hatırlat bi daha 72 saat hiç uyumadan sayfa yapmayayım, beynim dönüyor. Resmen darmadağan oldum. Şu anda sıcak yataklarında horlayan sevgili okuyucularım, eğer takıldığınız bir oyun, merak ettiğiniz birşeyler, ya da genel olarak insanlık alemine vermek istediğiniz yararlı (ya da maksimum zararlı) bir mesajınız olursa bana yazın. Uyanabilirsem hepinize cevap verecem. Intel inside, o'olum save et yazıyı, sonra sen de yat zıbar...

Murat'MysteriousWays'ADANÇ
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16-14
Beşiktaş 80690 Istanbul

FX FIGHTER



Evet sevgili GAME-SHOW okuyucuları, geçen ayki Super Street Fighter II Turbo fırtınasından sonra yeni bir beat'em up ülkemize geldi ve oyunumuz gerçekten arcade salonlarındaki pek çok benzerini aratmayacak şekilde hazırlanmış ve oldukça iyi grafiklere sahip. Fakat bu iyi grafikleri görebilmek için 4,5MB hafızaya ihtiyaç var.

Fakat oyunun 4MB versiyonundaki grafikler de son derece iyi fakat yüzey grafikleri açılamıyor ve düz bir zeminde oyunu oynuyorsunuz. Bir eksisi de oyunun 4MB' lık versiyonunda ki seslerin daha az olması. Oyunun bundan başka da eksiği yok (Tabii bu da eksik sayılırsa). Bir de oyunumuz bir CD oyunu olduğu için de ne yazık ki oyun sırasında müzik duyamıyoruz (tabi eğer CD den oynamıyorsanız).

Oyunumuzun menüleri son derece anlaşılır hazırlanmış ve detaylarla yeterince iyi oynanabilmesi için esnek bırakılmış fakat benden size tavsiye eğer bilgisayarınız 486 DX değil ise yani dahili matematik işlemciniz yoksa oyun yavaş çalışacağı için detayları iyice kapatarak kendinize en uygun şekilde ayarlayarak oynayın çünkü oyun ancak 486 DX2-66 ve 4MB da sorunsuz fakat düşük detaylı modda çalışıyor ve oyundan tam performans almak için 8MB gerekiyor ve bu özelliği ile MKII ye büyük benzerlik gösteriyor. Kısacası MKII yi bilgisayarında tam detayla ve sesleri açık iken sorunsuz oynayanlar bu oyunu da sorunsuz oynayabilecektir.

Gelelim adamlarımıza ve hareketlerine:

Oyunumuzda toplam 8 adam var fakat açılışta ki demoda gördüğümüz grafikler insanın dudağını uçuklatıyor ve de oyundaki grafikler pek böyle olmadığı için insanın hevesi biraz kursağında kalıyor. Fakat oyunun grafikleri de oldukça iyi.

Kendi özel hareketlerinin dışında her karakterin bazı ortak hareketleri var. Bunlar ise sırasıyla şöyle:

Yerden Yana Yuvarlanma: P basılı iken A+I

Yumruklar : P basılı iken Yön Tuşları

Havadan Yumruk: P basılı iken I+Y veya G+Y

Havadan Tekme: K Basılı iken I+Y veya G+Y

Adamın üzerine atlama: Adam yere düşünce üzerine doğru P+K basarak atlayın.

En son olarak da oyun sırasında farklı açılardan bakmak için kullanılan tuşların listesi:

Açıları değiştirme: Insert, Home, Delete, End

Zoom In/Out: Page Up, Page Down

Oyun son derece fazla ve bulunması

Magnon:

Inferno adı verilen volkanik ve terkedilmiş bir gezegenden gelen katı magma tabakasından yapılmış bir taşıyığını. Cinsiyeti ise bilinmiyor!

Ateş : G,I,K
Seri Vuruş: G,I,P
Saldırı: I,I,P
Yuvarlanma: A,A+I,I,P
Tekme: K(basılı tut),I,I

Sheba:

Bu kahramanımız ise bir cins kedi benzeri ırktan geliyor ve bu ırkın yaşadığı gezegen olan Rhomp ormanları ve monarşik yönetimiyle tanınıyor.

3 Pençe: G,I,P
Tekme Atarak eğilme: G,I,K
Kedi Pençesi: Yerde iken G,I,K
Pençe atarak Kalkma: Yerde iken G,I,P
Parande Tekme: I,G,K
Seri Yumruk: I,G,P

Venam:

Peris adında ki tropik gezegendan gelen bir cins böcek ırkının üyesi olan venam aslında bir hanımefendi(!!!).

Ateş: G,I,P
Seri Vuruş: I,I,P
Uzaktan Saldırı: G,A,I,P

Jako:

Bu savaşçımızın asıl mesleği bodyguardlık ve endüstrinin ve dolayısıyla nüfusun ve kirliliğin çok ileri boyutlarda olduğu bir gezegenden geliyor.

Aparkat: G,I,P
Uzaktan Yumruk: (Hızlıca)I,Y,P
Tutup Atma: Adamın yanında I,A,G,P

Kiko:

Bu kahramanımız ise biraz sinirli ve hırslı bir hanımefendi endüstrisi zayıf fakat ileri kültürlü bi gezegen olan Lusk'tan geliyor ve bir öğrenci.

Bıçak Atma:G,I,P
Çift Tekme: G,I,K
Üç Tekme: 1) K,K,K,K,K(HIZLICA)
2) G,A,I,K
İlki ayak tekme:I,I,K

Cyber:

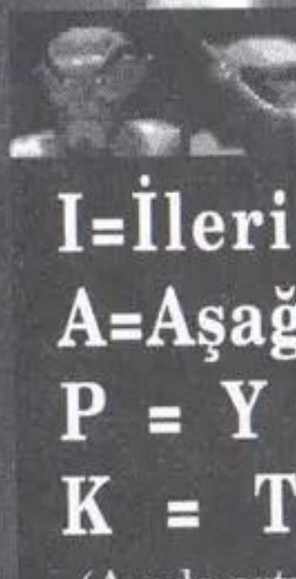
Bu sefer bir robotla karşı karşıyayız ve açıkçası bu robotun mühendis olması beni çok şaşırttı. Yüzeyi tamamen metal olan ve atmosferi olmayan bir gezegen olan Axone den geliyor.

Atlama: G,I,P
Çift Tekme:I,I,K
Kaçarak Tekme: I,I+G,G,K
Boyun Kırma: Adamın yanında I,I,P

Ashraf:

Bu kahramanımız ise aslen bir rahip ve özel güçleri var. Geldiği gezegen olan Karlak çok iyi bir gezegen ve insanlarının düzgün yapılı karakterleriyle tanınıyor.

Bomba: P(basılı tut),G,G+I,I
Ileriyi bırak
Çift Tekme: I,G,K
Seri Vuruş: I,G,P
Yumruk: G,I,P



I=İleri G=Geri
A=Aşağı Y=Yukarı
P = Yumruk
K = Tekme

(Arada artı olursa bu beraber basılacak demektir.)

Siren:

Bu kahramanımız ise aslen bir tanrıça ve hipnotize edici güçleri var. Geldiği gezegen ise tamamiyle sularla kaplı bir gezegen olan Ursae.

Parande atarak Tekme: I,I,K
Tutup Atma: Adamın yanında I+P
Hipnotize etme(1/4 enerji götürür): Adamın yanında A,A+I,I,I+Y,Y,P
Kısaca aşağıdan yukarıya yarım daire yap ve yumruk

bir o kadar da zor olan bir sürü hareket içeriyor ve benim bulabildiklerim ise şimdilik bu kadar ve oyunda gizli adam, bonus stage vs. yok. Bu yüzden oyun bir süre sonra monotonlaşıyor fakat iki arkadaş kapışmak için ideal. Turnuva seçeneği ise biraz sınırlı kalmış ve MK II nin turnuva seçeneğiyle kıyaslanamaz. Fakat bence bilgisayarınız 486 DX veya daha hızlı ise kesinlikle alın diyorum ve tavsiyelerime geçiyorum.

Oyun sırasında Knock Out dışında bir de Ring Out var ve bilgisayara veya arkadaşınıza karşı oynarken kesinlikle bundan faydalanmayı ihmal etmeyin. Bu iş için en elverişli adam Cyben ve onun atlama hareketi.

Oyunda başarılı olmanın sırrı hızlı ve seri hareketler yaparak combo kazanmanın üzerinden geçiyor. Bunu asla gözardı etmeyin.

Oyunun en iyi özelliği ise yeni hareketlerin her an ortaya çıkması farklı kombinasyonlarla farklı hareketler ortaya çıkabiliyor. Eğer yeni hareket bulursanız bana dergiden not bırakın. Ben de eğer yeni hareket bulursam dergide yayınlatırım.

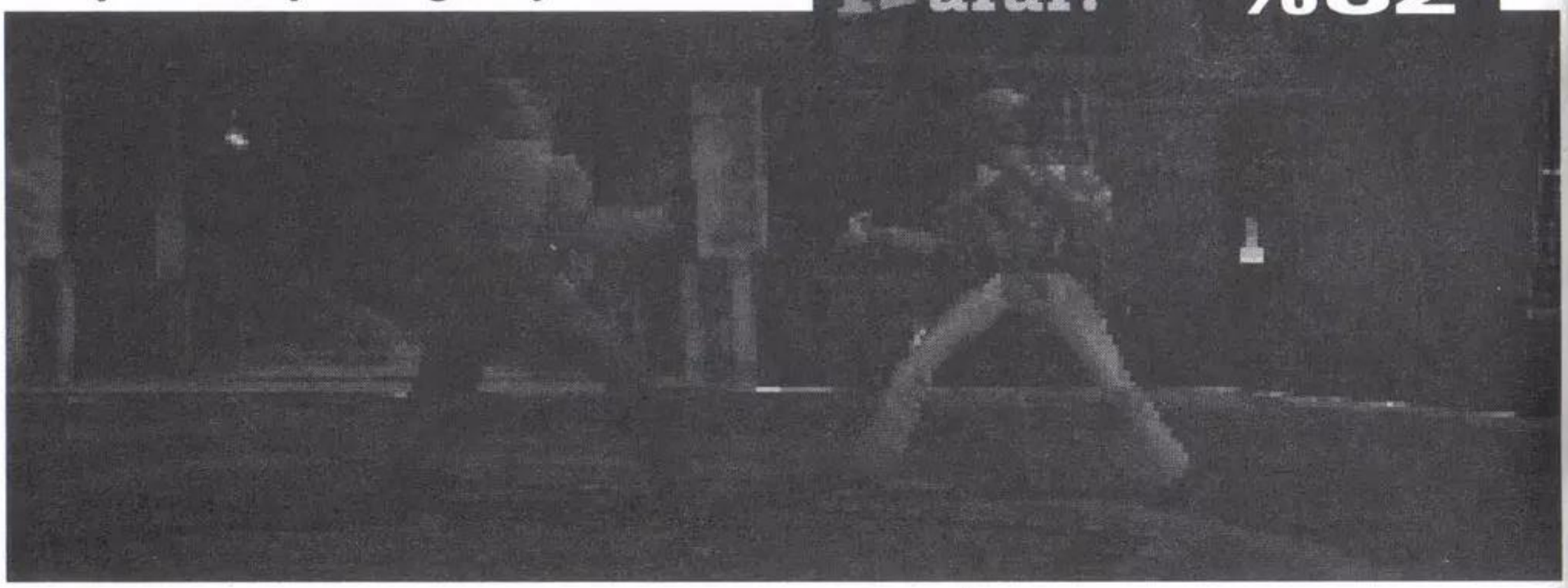
Evet sevgili oyun severler. Bir yazının daha sonuna geldik. Size tavsiyem bu oyunu alın, oynayın ve bol bol eğlenin. Gelecek aya kadar BOL OYUNLU GÜNLER!

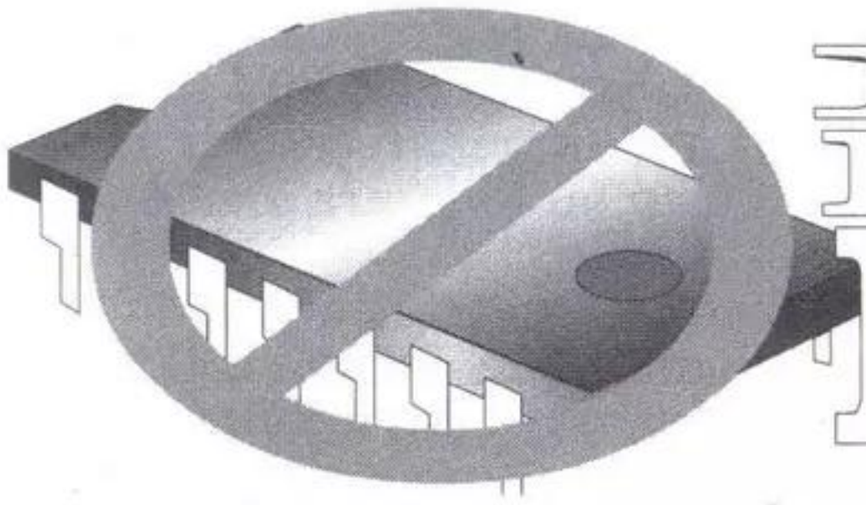
Burak Bayburtlu

Firma: ARGONAUT (DÖVÜS)

Sistem: 7 HD - VGA, 4 MB RAM, MIN.PC 386 DX

Karar: %82



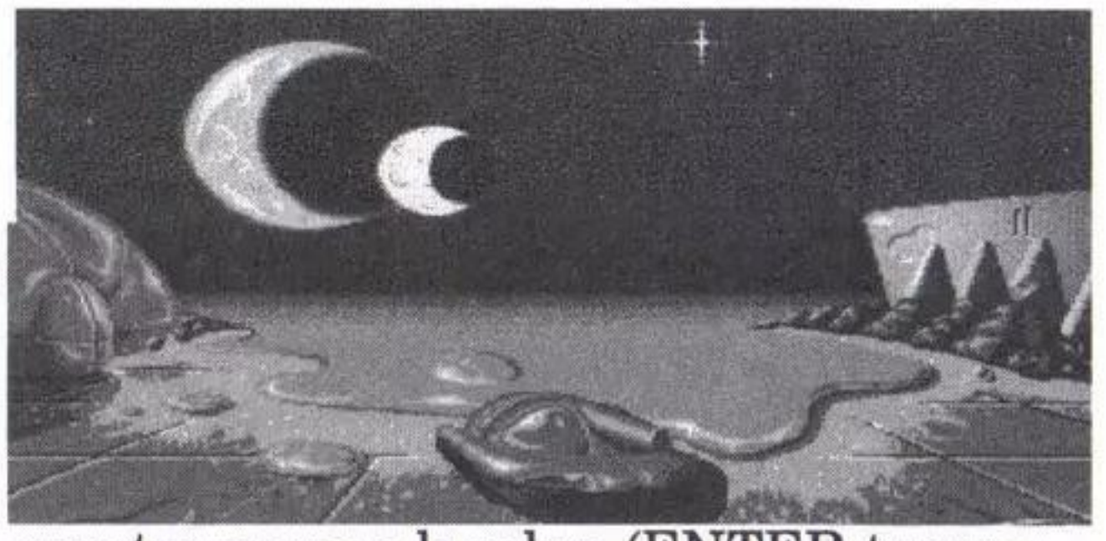


NOT ENOUGH MEMORY

Herkese merhaba...Bu sayıdan itibaren GAMESHOW'da yeni bir köşe var. Bu köşede memory yetmezliği çeken bilgisayarların reçetesi yazılacak. 1-2 MB ram'li, 286 Bilgisayarlarda bile çalışan oyunların tanıtımı yapılacak Her ay 3-4 oyunu tanıtacağım. "Ben böyle basit oyunları sevmiyorum..." diyebilirsiniz; ama demeyin.... Çünkü benim başlattığım Pacman salgını çok meşhurdur.Herkes Relentless oynarken benim Pacman oynadığım görülür, "aaa.. Ne güzel ... Bir kere oynayabilir miyim .." diyip başına oturulur ve ertesi gün Pacman oynamak için kavga edilir. Hoşça vakit geçirmek, arkadaşlar arası yarışmak ve dalga geçmek için bu tip oyunlardan oldukça yararlanılır. Bende daha çok, basit ve sürükleyici oyunlar var. Bu köşede sizin de sürükleneceğiniz bir oyun mutlaka olacaktır.

SCOUT

Bu oyunda bir tankı yönetiyorsunuz ama simulasyon değil. Sürekli bir şeyler arıyorsunuz ama adventure da değil. Çünkü bir beceri oyunu. Amacınız sizin baş düşmanınız hain suratı patlatıp yok etmek. Bunun için kullanacağınız yardımcı meteryaller ve tabiki hain suratın dostları engeller var. Bu engelleri aşıp patlatacağınız bombayı bulduğunuzda bombayı alın (ENTER tuşuna basarak) ve suratı armaya başlayın. Bombayı

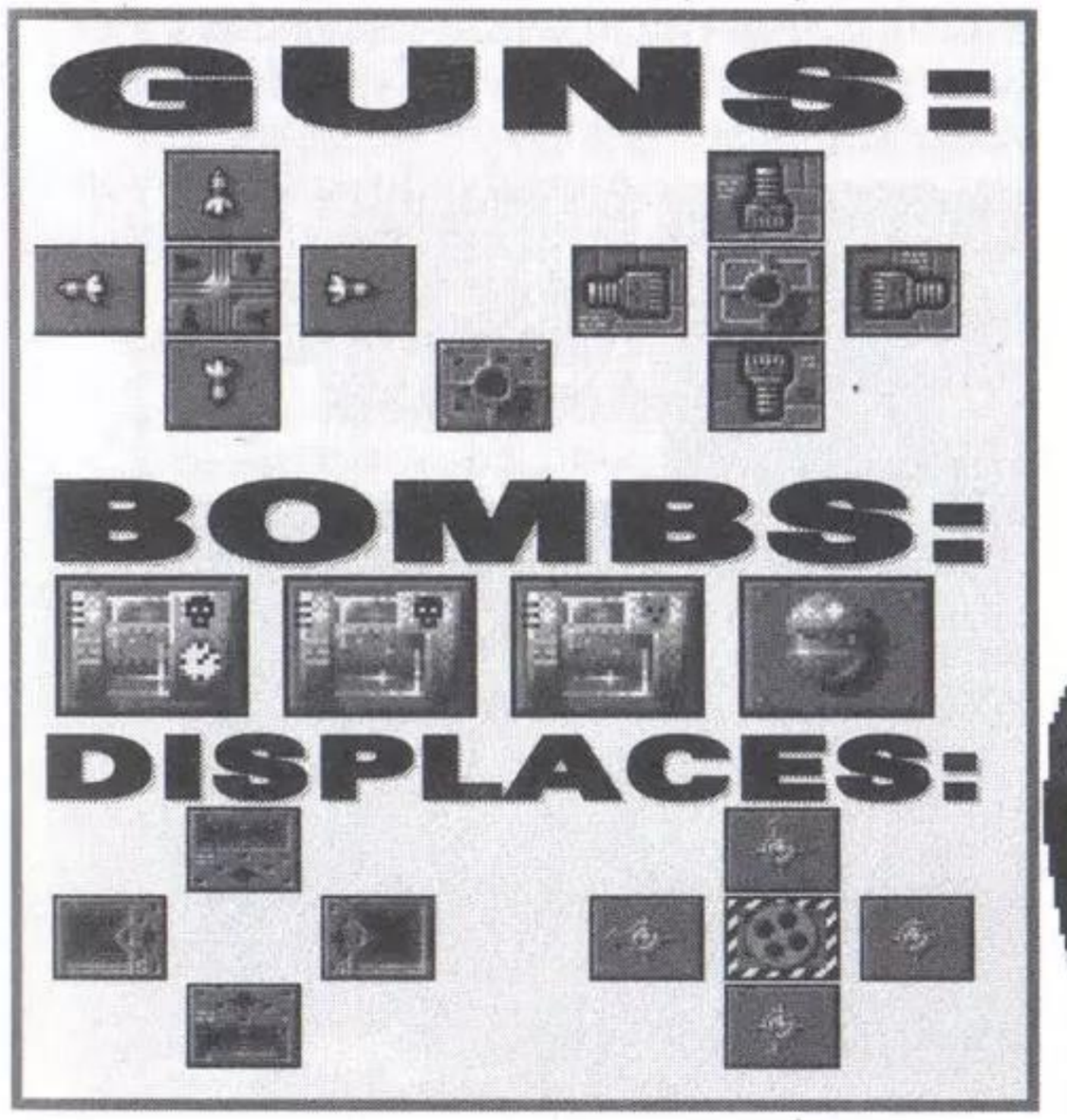


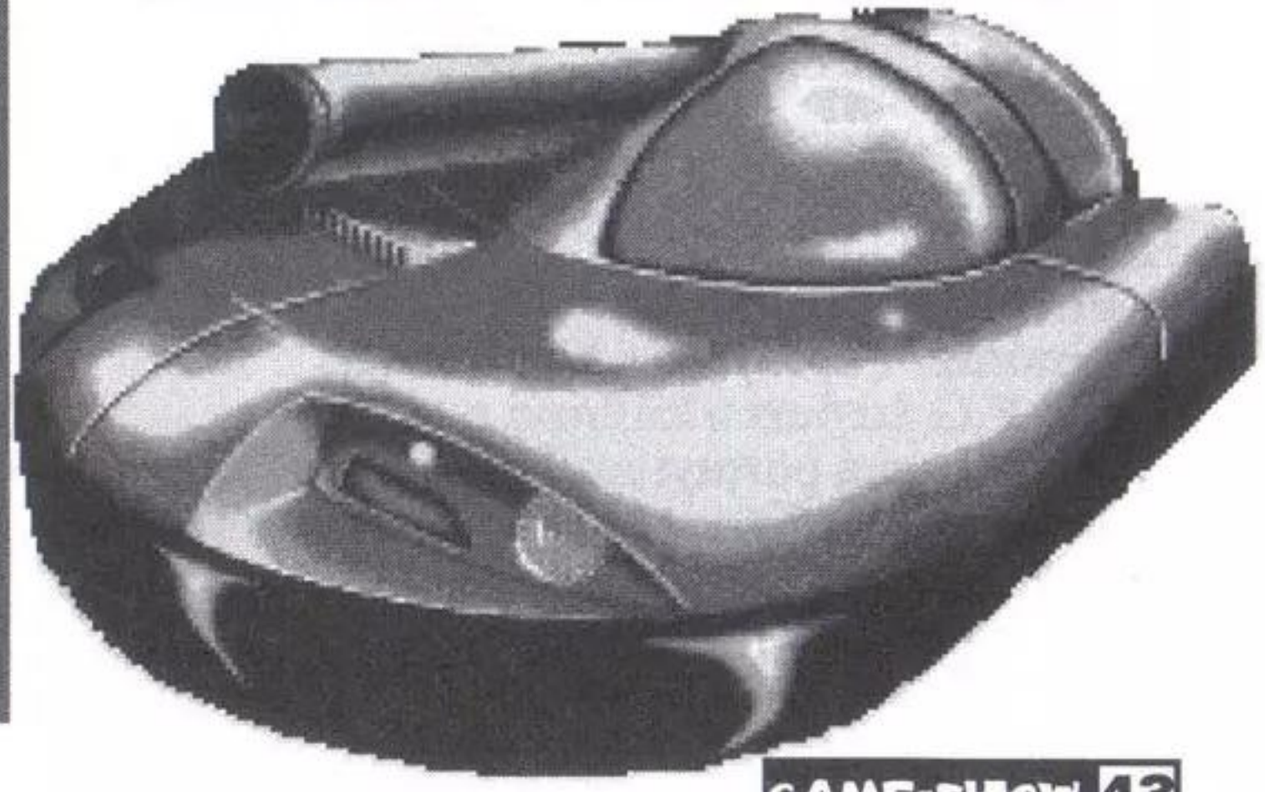
suratın yanına bırakın (ENTER tuşuna basarak). Şimdi bombayı patlatmak için bir roket yada top kullanmalısınız. Topların yerini değiştiremiyorsunuz ama roketleri taşıyabilirsiniz. Roketleri sadece baktığı yöne ateşleyebilirsiniz (SPACE tuşuna basarak). Size yardımcı olacak meteryalleri şöyle sıralayabiliriz.

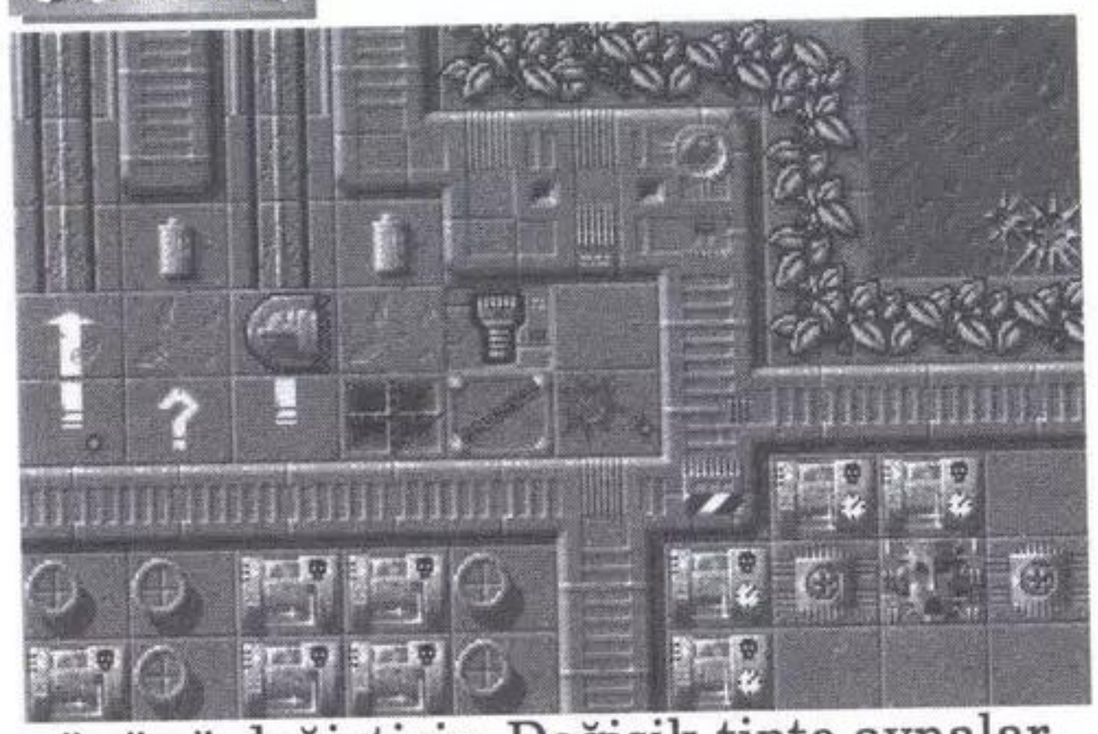
Toplar: Sabit olarak bir yöne bakarlar ve taşınamazlar.Üzerinden geçerek topu ateşleyebilirsiniz.

Roketler:Üzerine gelip ENTER tuşu ile alıp SPACE tuşu ile roketin baktığı yöne ateşleyebilirsiniz.

Aynalar: Taşınabilir. Atılan merminin







yönünü değiştirir. Değişik tipte aynalar vardır. Merminin yönünü 90 ya da 180 derece saptıran aynalar bulunmaktadır. Size engel olan hain suratın dostları ise şunlar.

Böcekler: Hareket halinde, her yöne gidebilirler. Top yada roket mermisi ile vurup patlatabilirsiniz. Her an karşınıza çıkabilir, dikkat!.

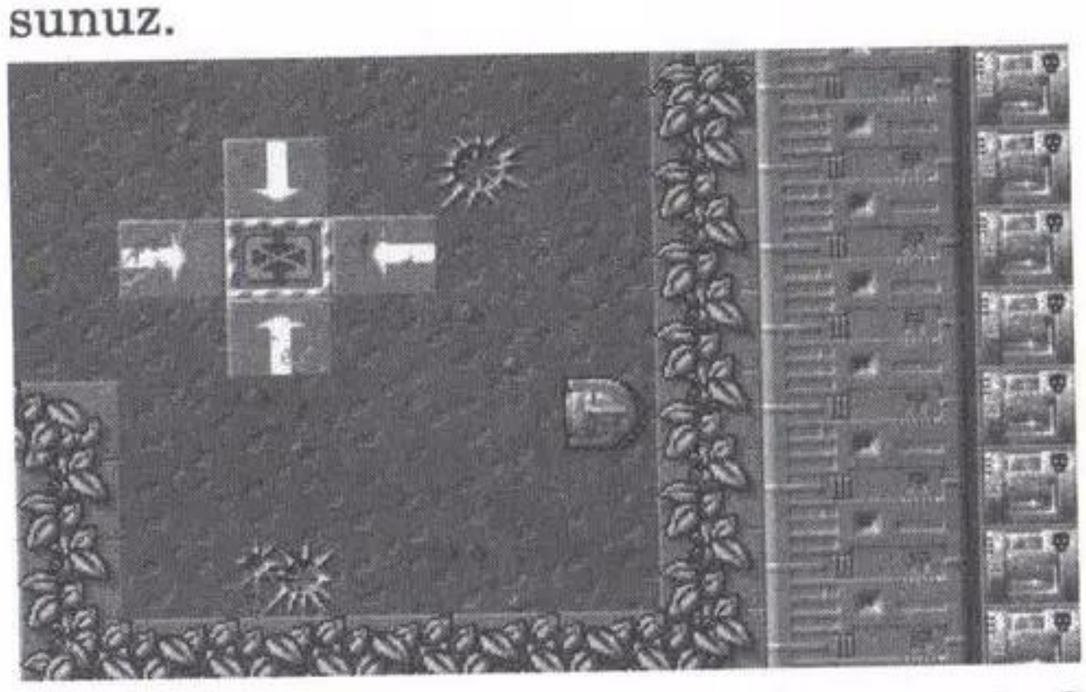
Tanklar: Sağdan sola ve soldan sağa hareket ederler. Tankları hiçbir şekilde patlatamazsınız. Sizi patlatmaları için dokunmaları yeterlidir.

Küreler: Yukarıdan aşağı ve aşağıdan yukarı doğru hareket ederler. Küreleri hiçbir şekilde patlatamazsınız. Sizi patlatmaları için dokunmaları yeterlidir.

Bombalar: İki tip bomba bulunmakta. Birincisi yanına yaklaşıldığında patlar. Diğeri mermi ile vurulduktan bir süre sonra patlar (yanına yaklaşabilirsiniz).

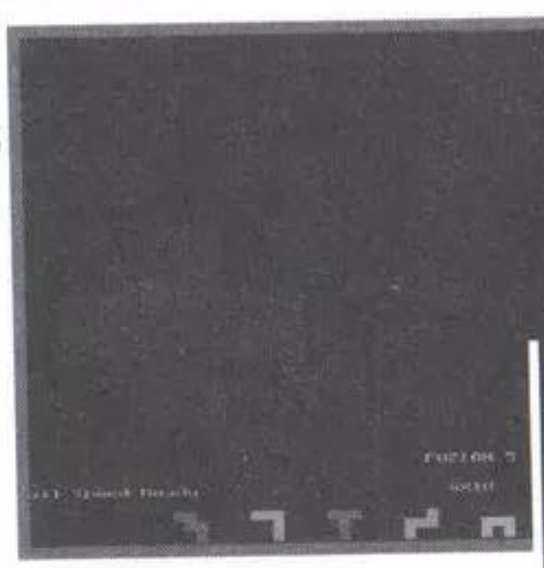
Tek yönlü kapılar: Bu kapılara giriyorsunuz fakat aynı kapıdan çıkamıyorsunuz. Bu yüzden bu kapılara girmeden önce çok dikkat edin.

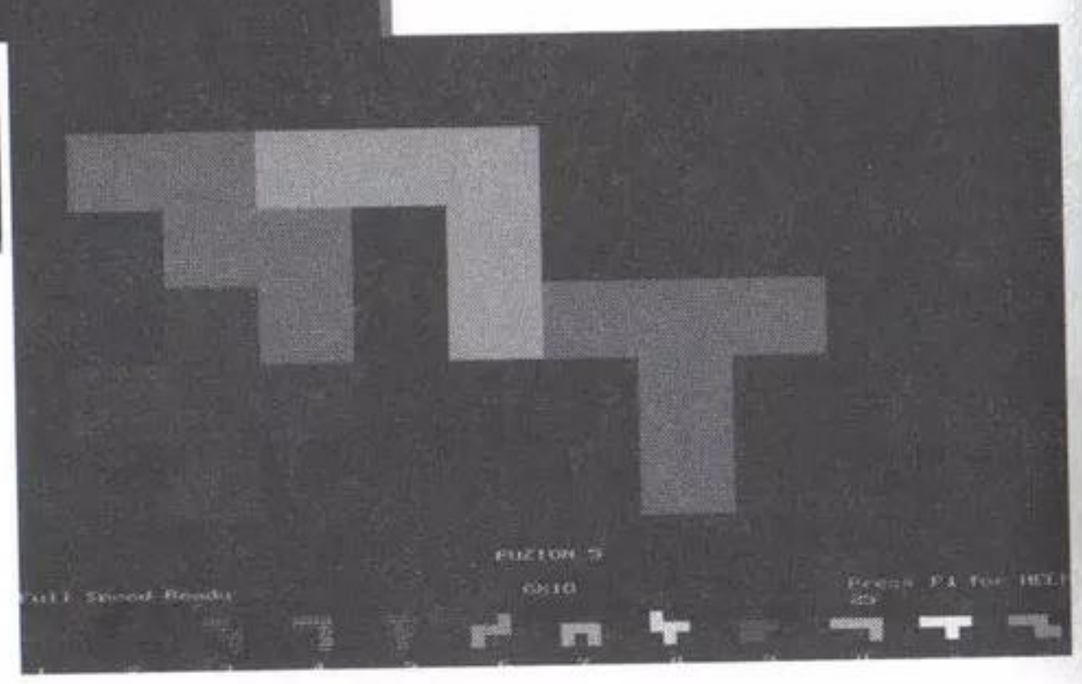
Duvarlar: Oyunda iki çeşit duvar var.Birincisi kırılabilen duvarlar, ikincisi kırılamaz duvarlar. Kırılabilir duvarlar yeşil renkte olmasıyla anlaşılıyor. Duvarları kırabilmek için roket veya top kullanmalısınız. Oyunda daha bir çok materyal var. Bunlar bölüm geçtikçe ortaya çıkıyor ve oyunun monoton bir hal almasını engelliyor. Toplam 101 bölüm var. Bölüm geçtikçe PASSWORD veriyor. Bu password'leri girerek kaldığınız bölümden başlayabilirsiniz.Ayrıca oyunda edit ekranı da bulunuyor. Bu ekranda oynayacağınız oyun sahasını kendiniz oluşturabiliyorsunuz.



FUZION

İlk bakışta tetrise benzeyen bu zeka oyunu sizi uzun süre bilgisayar başına bağlayabilir. Amaç olarak elinizdeki parçalarla bütün ekranı kaplamak. Kuralları ise parçalar üstüste duramaz ve hiç boşluk kalmaz.Çıkan ekrandan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,-,= tuşları ile parçaları seçiyorsunuz.Seçtiğiniz parçaları ekrana yerleştirmek için kursör tuşlarını kullanabilirsiniz. Parcayı döndürmek için R,D,S,F,G tuşlarını kullana nın. Kullandığınız parçayı kullanmaktan vazgeçerseniz, X tuşuna basıp borda geri yollayabilirsiniz. Eğer işler çok karıştıysa N tuşu ile yeni oyuna başlayabilirsiniz. C ve L tuşu ile ekran rengini ayrlayabilirsiniz. B tuşu ile oyun alanını değiştip büyük küçük yada değişik şekillerde oyun alanlarında oynayabilirsiniz. Size tavsiyem ekranın bir köşesinden başlayıp dizmek böylesi daha avantajlı. Eğer dizmekten sıkılırsanız ya da beceremezseniz ALT+A tuşlarına basarak otamatik olarak şekillerin dizilmesini seyredebilirsiniz. F1 tuşu ile help menüsüne giriliyor. Oyundan çıkmak istediğinizde ise Q tuşuna basabilirsiniz.





ZOOL

Şeker sevmez zool (kendileri ninja bir karınca olurlar) bütün şekerleri parçalayıp bölümü bitirmeye çalışıyor. Bir beceri oyunu olan zool'da hoplayıp zıplayıp şekerlerin üzerine düşmeye çalışyor. Bu suretle şekerler parçalanıyor. Bir çok çeşitte şekerler bulunmakta. Ayrıca şekerlerin dostu arılarda bulunuyor. Ayrıca toplamanız gereken şeylerde var. Büyük beyaz şekeri bulup toplayabilirseniz çok puan toplarsınız. Şekerleri ve arıları parçaladıkça çıkan parlak noktaları toplayarak enerjinizi doldurabilirsiniz. Duvarlara tırmanmak için zıplayıp duvara tutunun sonra bunu tekrarlayarak duvara tırmanın. Düşmanları parçalamak için ya üzerlerine zıplamalısınız yada SPACE tuşu ile attığınız mermi ile vurmalısınız. Oyun beceri gerektirdiği kadar sabır da gerektiriyor.

Evet arkadaşlar... Bu aylık da bu kadar. Eminim ki bu oyunlaıı oynadığınızda, görüldüğü kadar kötü olmadığını göreceksiniz. Böylece en eski model bilgisyarlarınızla bile oynayabileceğiniz oyunların tanıtımını yapan ilk ve tek köşeyi tanıdınız. Bundan böyle keyifle oynamak için CD-ROM driver'a, yüzlerce diskete ve çok hafızaya ihtiyacınız olmayacak. Tek DD'lik oyunlarda bile CD oyunları gibi eğleneceksiniz. Sonuç olarak eğer siz, hafızası 4MB'dan az olan zavallı insanlardasanız, her ay bu köşeyi takip ederek zevkli oyunları oynayarak, güzel güzel vakit geçirebilirsiniz.

PROBİM BİLGİSAYAR VE PC-GAME CLUB

EN YENİ CD PAKET PROGRAMLARI ARTIK KULÜBÜNÜZDE...

SEÇKİN PC ve CD OYUN-PROGRAM ARŞİVİ, KALİTELİ MALZEMELERİYLE HİZMETİNİZDEYİZ.!

➳ 6 Üyemize sürpriz hediyeler ➳ Her ay tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye ➳ 10 adet disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden ➳ Üyelere indirimli tüketim malzemeleri, CD Paket Programlarında % 5 indirim...

PC - GAME CLUB 'a üye olmadan farkı anlayamazsınız.

Yandaki ÜYE Formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınız ile birlikte adresimize gönderdiğinizde **PROBİM PC-GAME CLUB** üye kartınız postalanacaktır.
★ Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO ile** adrese teslim...
★ Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekâr Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11 / 69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıkoy / İST.
Posta Çeki Hes. No.: 659880
Tel.: (0.216) 414 22 33 Fax: (0.216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı ..... Tel No .....
Doğum Yeri, Tarihi : ..... Fax No .....
Adres ve Posta Kodu ..... Hoşlandığınız oyun türleri .....
..... İmza .....
PC'nızınözellikleri : .....
Aıdatı Ödeme Şeklinizi işaretleyiniz 1 AYLIK: 100.000.- TL ❑
3 AYLIK: 250.000 - TL. ❑ 6 AYLIK: 450.000.- TL ❑ YILLIK: 750.000.- ❑

ENGİN Abla

Merhabalar,
Lanetli dergi GAME SHOW'a hoşgeldiniz.
Bu ayda başımız aksiliklerden kurtulmadı. Öncelikle 'böyle kötü dergi, böyle rezil baskı olmaz' diyen sevgili okuyucularımızdan çok özür dileriz. Ama ne yapalım ki biz sizin kadar şanslı değiliz. Çünkü bizim bütün sorunlarımızı çözecek bir Engin Abla'mız yok (Öhö öhö) İnanın ki bu satırları yazmamın sebebi sayfa doldurmak değil. Eğer öyle olsa idi kötü V.J. ve D.J' ler gibi 'saatlerimiz şu anda Türkiye nin her yerinde 2 29' gibi garip ve anlamsız cümleler kullanırdım.
(sakın kullandın bile demeyin) Geyiği fazla uzatmadan bu ayki konularımıza geçelim.
Bu ay mektuplarınızda rekor bir artış var. Hatta postacının gözlerinden bizi öldürmeyi planladığı anlar gibi olduk. (siz korkmayın biz onu döveriz). Lütfen mektup yazmaya devam edin ve tüm mektupların sırayla cevaplanacağını unutmayın.
Dergimize Ağustos sayısında katılan MAC, MACBETH köşesinde sizlerin strateji, adventure, simulasyon ve bilimum türdeki oyunlarda karşılaştığınız sorunları çözecek. Hatta birisi çıkıpta "X' oyununun 2467. levelinde köprüyü geçemedim derdime bir çare MAC' dese MAC oyunu oynayıp 2467. levele gelir köprüyü geçer ve 'işte şöyle şöyle yapacaksın' der (bilenler bilir, biraz çılgındır.)
Yeter artık dediğinizi duyar gibiyim. Şimdi mektuplarınız.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Değerli Engin Abla,
Ben bilgisayar dünyasına yèni adım atmış biriyim. Bilgisayarımı yeni kullanmaya başladım. Belki size basit gelecek 3 sorum olacak.
1. Benim ekranım SVGA 0.28 ve non Interlace. Bu terimlerin ne anlama geldiğini öğrenmek istiyorum.
2. Bilgisayarımı F5 tuşu ile açtığımda Türkçe karakterler yerine neden değişik karakterler çıkıyor.
3. Son olarakta genelde tüm bilgisayarlarda hızı gösteren yerde bende neden HI veya LO yazıyor.
Cevaplarınıza şimdiden teşekkür eder yayın hayatınızda başarılar dilerim.
Cem Işık, Ataköy ISTANBUL

Sevgili çoçuğum Cem,
Bilgisayarla yeni tanışmış olman hiç önemli değil, zaman içinde herşeyi öğreneceksin. Tabii ki biz de sana elimizden geldiğince yardımcı olacağız. Gelelim sorularına:
1. Non Interlace, yüksek çözünürlükte titremeyen monitörler için kullanılan bir terimdir. 0.28 ve 0.39 ise ekranı oluşturan pixellerin (noktaların) büyüklüğünü gösteren bir terimdir. Noktalar ne kadar küçük ve sık olursa görüntü kalitesi yükseleceğinden 0.28 monitorler daha iyidir. (bazı özel monitörlerde bu değer 0.25 e kadar düşmektedir.)
2. Bilgisayarını F5 tuşu ile açtığında Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarını iptal etmiş olursun. Klavyenin Türkçe çalışmasını sağlayan programlar böylece çalışmamış olur. Böyle olmaması için tabii ki çaren var. Eğer bilgisayarını F8 ile açıp yalnızca keyboard ile ilgili olan satırlara yes diğer satırlara no dersen sorunun çözülmüş olur.
3. Kasanın üzerindeki gösterge bilgisayarının o anki gerçek hızını gösteren bir gösterge değildir. Bu gösterge jumper'lar ile ayarlanabilen bir göstergedir. Senin göstergendeki HI HIGH (yüksek), LO ise LOW (düşük) çalışma hızını göstermektedir.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

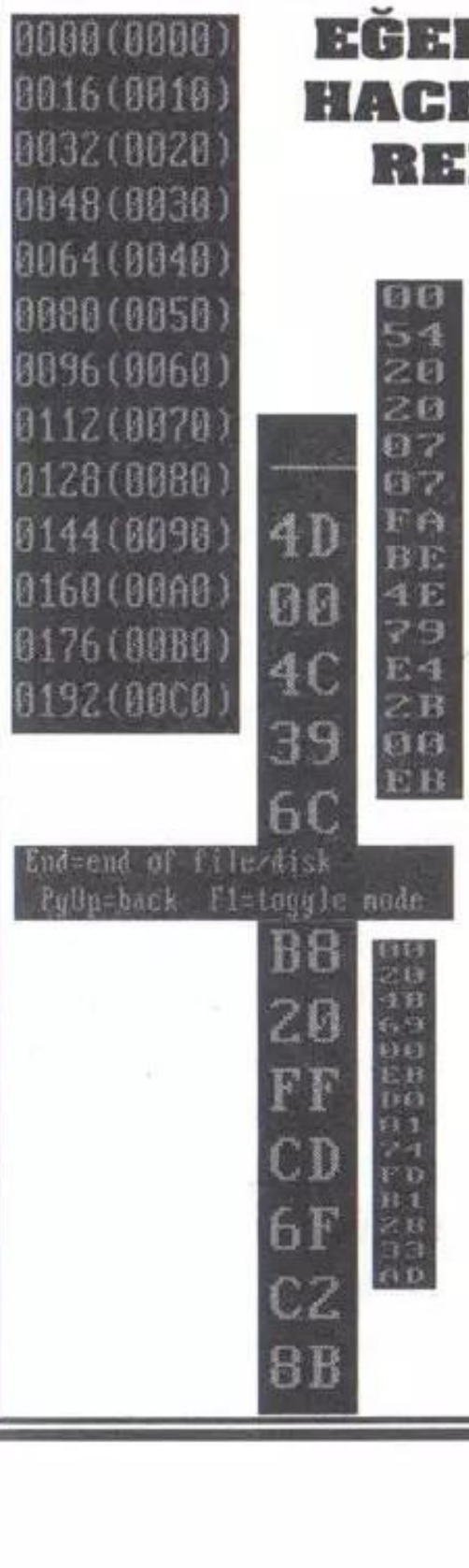
Sevgili Engin Abla,
Ben Savaş Anar. 14 yaşındayım sizlere Bursa'dan yazıyorum. Benim CD ROM ile ilgili bir sorunum var. Bundan 1 hafta önce bir CD ROM paketi aldım. Ve içindeki Multimedia ansiklopedisini çalıştıramadım. Programı Windows altından çalıştırmam gerektiğini

söyleyen bir mesaj çıkıyor. Lütfen bana yardımcı olun.
Savaş Anar,BURSA
Biricik yavrum Savaş,
Windows altından çalışan programların nasıl yükleneceği ile ilgili bir yazıya bundan önceki bir sayımızda yer vermiştik. Son olarak bir daha anlatıyorum. Öncelikle CD ROM'unu veya disketini drive'a yerleştir. Windows'a girip File Manager'ı (Türkçe Windows'da dosya yöneticisi) çalıştır. File Manager'dan ilgili drive'ı seç (A, B, C, D, E gibi). Daha sonra Setup programını çalıştır. İşlemler bittiğinde Windows içinde ayrı bir pencere daha oluştuğunu göreceksin ve programı çalıştırmak için yapman gereken sadece bu pencereye kliklemek. Ne kadar kolaymış değil mi?

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Sayın Engin Abla,
Adım Cem Özkan. Ben İzmir'de İnşaat Mühendisliği ile uğraşan bir PC kullanıcısıyım. Bilgisayarımın konfigurasyonu 486 SX 33, 210 MB HDD ve 8 MB RAM. İşim gereği harddisk kapasitem yetersiz geliyordu ve İzmir de bir bilgisayarcıdan 720 MB harddisk satın aldım. Fakat tüm uğraşlarıma rağmen harddiskimi 528 MB dan fazla gösteremedim. Acaba harddiskimde bir sorun mu var. Bu konuda ban-yardımcı olursanız çok memnun olacağım.
Cem Özkan, Üçkuyular/İZMİR
Sayın Cem Abiciğim,
Anlattıklarınızdan anladığıma göre harddiskinizde hiç bir sorun yok. Normal Bios'lar 528 MB'ın üzerindeki harddiskleri görmezler. Bu yüzden 528 MB'ın üzerindeki harddisklerle birlikte bir yardımcı program verilir. Eğer bu program size verilmediyse harddiskinizi aldığınız yerden temin edebilirsiniz. Bir diğer yolda yeni bir Bios'a sahip bir board ile kendi boardınızı değiştirmeniz (eğer programı bulamazsanız GAME SHOW'a telefon edin programı size biz sağlamaya çalışalım.)
Bu aylıkta bu kadar arkadaşlar, GAME SHOW merkezine hemen gelin ve hediyelerinizi alın. Bir dahaki aya görüşmek üzere.

Not: Bana mektup yazmayanı YILDO kafadan kopartsın.



EĞER EN YENİ NETWORK KARTLARINI, SİSTEM HACK'LEMENİN YOLLARINI, MAKİNA KODUNUZU RENKLENDİRECEK ROUTIN'LERİ ÖĞRENMEK İSTİYORSANIZ...

Kendinize başka bir dergi bulun! Çünkü GAME SHOW'da sadece

- **EN İYİ AÇIKLAMALAR**
- **EN BABA HABERLER**
- **MUHTEŞEM TAM ÇÖZÜMLER VAR...**

OYUN PİYASASININ ICIĞINI CICIĞINI HER AY HERKESDEN ÖNCE ÖĞRENMEK İÇİN TEK YAPMANIZ GEREKEN GAME SHOW'A ABONE OLMAK

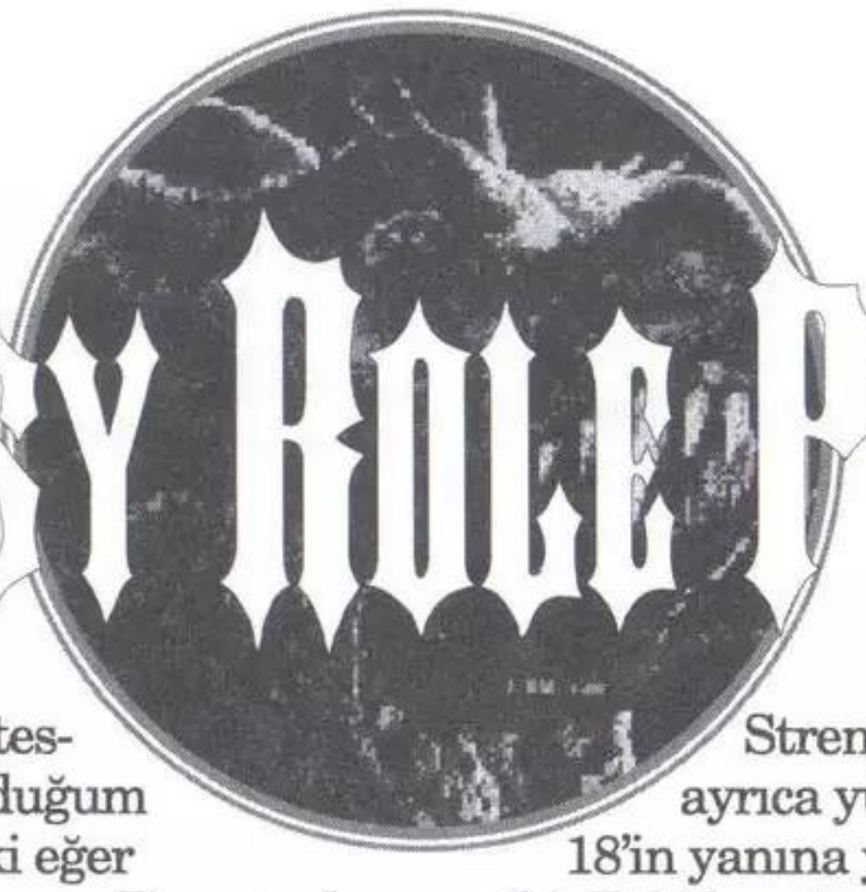
12 SAYI FİYATINA 14 SAYI

Sadece 600.000 TL.

İş Bankası Istanbul Balmumcu Şubesi
1135 0175 891 no'lu hesaba yatırdığınız paranın dekontunu adresinizle birlikte bize yollayın. Aboneliğiniz hemen başlasın.

GAME-SHOW

FANTASY ROLE PLAYING



Bu ayki yazımı erken teslim etmek zorunda olduğum için mektuplarınıza (ki eğer yazmışsanız) cevap veremiyorum. Bana mektup yazanlara şimdiden çok teşekkür ediyor, yazmayanların da sonunun bane gibi olmasını diliyorum.

Bu ay sizlere FRP karakter sınıflarından bahsedip, ideal grup kurmak konusunda yardımcı olmaya çalışacağım. Eğer masaüstü FRP'si ile yakından alakalı değilseniz büyük bir ihtimalle paladin'in ranger'dan, druid'in de cleric'den farkını bilmiyorsunuzdur. Bu yazıyı okuduktan sonra FRP oyunları hakkında genel bir fikriniz olması için elimden geldiğince açıklayıcı olmaya çalışacağım.

Bildiğiniz gibi (pardon, bilemeye de bilebilirsiniz tabi) FRP'de 6 tane özellik puanı var. Bunlar strenght (pazı), dexterity (el çabukluğu, çeviklik), constitution (kondisyon), intelligence (zeka), wisdom (bilgelik), charisma (insanları etkileme gücü, vesaire, vesaire). Şimdi bu özelliklerin derinine inip hangi sınıfın hangi özelliği yüksek olmalı ondan bahsedelim. Bu arada unutmayın bir puan en fazla 18 olabilir. Bazı ırkların verdiği artılardan sonra 19 veya 20 de olabilir ama genelde bu puanlar maksimum 18'dir.

Strength: Bariz pazı gücüdür. Maksimum kaç kilo yük taşıyabileceğinizi, sıkışmış kapıları bir omuzla açma şansınızı ve en önemlisi düşmanı vurma şansınızı ve verdiğiniz zararı etkiler. Strength puanınız yüksekse bunları yapabilme beceriniz artar. Yanlız bu puanın verdiğiniz zararı artırması için minimum puanınız 16, vurma şansınızı artırması için de minimum 17 olması gerekir. Strength puanı 18 olan savaşçılar ayrıca yüzdelik zar atar ve bu sayı 18'in yanına yazılır. 8(23) veya 18(69) gibi. Tabi bu yüzdelik zar yüksek oldukça yukarıdaki özelliklerinizin hepsi oldukça artar. Örneğin; puanı 17 olan biri vurma şansına +1, zararına da +1 alır. Ama puanı 18(77) olan biri vurma şansına +2, zararına da +4 alır. 18(00) da bazen sanıldığı gibi 18(sıfır sıfır) değil aksine 18(yüz) olarak en iyi puandır. Karakterlerinizi ayarlarken 18(99) değil 18(00) yapın.

Dexterity: Dediğim gibi çeviklik, el çabukluğudur. Puanınız 15 ve üstü olduğu zaman karakterinizi iyi yönde etkilemeye başlar. 15 ve üstü her puan zırhınızdan 1 düşürür. 15 de 1, 16 da 2 ve maksimum 18 de 4 düşürür. En kötü zırh 10, en iyi zırh -10'dur. Aynı zamanda puanınızın 16'dan yüksek olması uzağa atılan silahlarda da vurma şansınızı arttırır (ok veya dart gibi). 16 ve üstüyken de sadece ve sadece hırsızların hırsızlık özelliklerini artırır. Dexterity bonusu olan ve full plate armor giyen birine vurmaya çalışırken de ananızdan emdiğiniz süt burnunuzdan gelir.

Constitution: Kondisyon karakterin sağlığını, fiziksel durumunu, hastalığa ve yaraya karşı dayanıklığını gösterir. Kondisyon bilgisayar oyunlarında sadece "hit point"inizi arttırır. 15 ve üstü her puan için "yaşam gücünüz" +1 artar. 16'da +2, 17'de +3, 18'de +4 gibi. Yanlız +3 ve +4 bonus sadece savaşçılar için geçerlidir. Büyücü, rahip ve hırsızların bonusu en fazla +2 olabilir. Yani onların puanı 18 de olsa sadece +2 bonus alırlar. Bu bonus "yaşam puanları" her seviye atladıklarında toplam puanlarına eklenir.

Seviye atlayan karakterler kendi sınıf (class) zarlarını attıktan sonra bu kondisyon bonusunu eklerler ve bu onların o seviye için yeni aldıkları "yaşam puanını" gösterir. Örneğin seviye atlayan savaşçılar yeni seviyeye geçerken 10 yüzlü zar atarlar. Bu zar sonucu kaç gelirse onu kondisyon bonuslarına eklerler ve bu toplam onların seviye atlarken kazandıklar "yaşam gücü" nü gösterir. Mesela benim şu an 9 hp (hit point)'im var. Ben 2. seviyeye geçerken 10 yüzlü zarda 7 atıyorum. Bakıyorum kondisyonum 17 ve oradan da +3 hp alıyorum. Böylece 7+3=10 denkleminden yeni hp'mi hesaplayıp ilk hp'im olan 9'a ekliyorum. Böylece 2. seviyede 19 hp'im oluyor. Bu arada taa buradan 18 kondisyon puanlı büyücü ve rahiplerinizi görüyorum. Onları artık gönül rahatlığı ile 16'ya indirebilirsiniz. Ama oynadığınız oyun serinin ilk oyunlarındansa puanı 18 yapabilirsiniz. Büyük bir ihtimalle bir iki kez ölüp "raise dead" yaptırıcaksınız. Böyle bir durumda kondisyon puanınız 1 düşer. Bu da hoş olmayan hp sorunlarına yol açabilir.

Intelligence: Kısaca zeka. Büyücüler için en önemli puan diyebilirim. Intelligence, büyücülerin maksimum dil bilme sayısını, yeni büyü öğrenme şansını, en fazla kaçıncı seviyeye kadar büyü yapabileceğini ve her seviyeden kaç büyü öğrenebileceğini belirtir. Normal insan zekası (8-10) arasındadır. Oyunlarda bunu 18'e ayarlayabilirsiniz. Bilgisayar oyunlarında benim gördüğüm kadarıyla bu konuda pek bir detaya inilmemiş. Örneğin zekası 14 olan biri en fazla 4 dil öğrenebiliyor, en fazla seviyeye kadar büyü yapabiliyor (yani en fazla "delayed blast fireball" yapabiliyorsunuz) ve her seviyeden büyü kitabınızda en fazla 9 büyü barındırabiliyorsunuz. Aynı zamanda yeni bir büyüyü öğrenme şansınız da %60 oluyor. Büyücü olmak için zaten minimum 9 zeka gerekiyor. İnsan zekasının 8 ve 10 arasında değiştiğini yazmıştım. Bu demek oluyor ki hiç sınıfta kalmamış ve ÖYS'de ilk birkaç yüze girmiş olanlar büyücü olabilirler.

Wisdom: Bu da bilgelik demek oluyor. Rahipler için çok önemli birşey ama yüksek bir puan başka sınıftan karakterlere de koz olabiliyor. Wisdom'u 13 ve üstü olan bir rahibin büyüsünün işlememe şansı artık 0'dır .13'ten aşağı puanlarda %5 , %10 veya daha fazla büyülerin işlememe şansı vardır.

Siz büyü yapıyorum sanırsınız ama bir bakarsınız ki hiç birşey olmamış. Bu puanın 13'ten yukarı olması aynı zamanda rahibe bonus büyü kazandırır. Yani rahibin her seviyeden yaptığı büyü sayısı artar. Rahipler , bunu 18 yapmayı sakın unutmayın. Puanı 15 ve üstü olan rahip veya başka bir sınıftaki karakter 15 ve üstü her puanı için "saving throw" (kurtarma atışı)'na +1 alır. 15'de +1, 18'de +4 gibi. Fakat bu bonuslar sadece beyni etkileyen büyülerle ilgili olan kurtarma atışlarına eklenir. Örneğin "charm person" yapıldığında kurtarma atışı yaparken wisdom bonusunuzu (eğer varsa) eklersiniz.

Charisma: Yakışıklılık ve insanları etkileme gücü. Karizmanızın yüksek olması sizin yanınızda çalışacak adamların sayısını ve size olan bağlılıklarını belirler. Aynı zamanda ilk defa biriyle karşılaştığınızda onun size yaklaşma açısını pozitif yönde etkiler. Ne kadar karizmalıysanız size arkadaşça yaklaşılma şansı o kadar artar. Tabi karizmanız arkadaşım "schavelle" gibi 7 ise insanlar sizden kaçıp saklanacak delik ararlar. Hatta onunla da kalmayıp anneler çocuklarını korkutmak için "schavelle" 'in gelip onları alacağına dair korkutucu hikayeler bile anlatabilirler.

Şimdi özellikleri tanıdığımıza göre artık karakter sınıflarına geçebiliriz:

Warriors: Savaşçılardır. Paladin, Ranger ve Fighter olmak üzere 3 gruba ayrılırlar. 9.seviyeye kadar (9 dahil) her seviye atladıklarında yeni yaşam gücü için 10 yüzlü zar atarlar. Gelen sayıya daha önce yazdığım gibi kondisyon bonuslarını eklerler ve çıkan sonuç yeni aldıkları yaşam gücünü belirtir. 10. ve üstü seviyelerde artık zar atmayıp, hiç kondisyon bonusu da eklemeden hep +3 hp alırlar. Paladin ve Ranger'lar Fighter'a göre biraz daha zor seviye atlarlar.

Fighter: Savaşçıdır. Savaşçı olmak için minimum 9 strength (pazı) gerekir. Strength puanı 16 dan yukarı olan savaşçı her aldığı "experience point" (deneyim puanının) %10'nunu daha alır. Yani deneyim puanı + %10 artar. Sadece savaşçılar bir silahta "specialist" (uzman) olabilirler. Paladin ve Ranger'lar bile olamaz. Bir silahta uzman olunca her round yaptığınız saldırı sayısı artar. Aynı zamanda uzman olduğunuz silahı kullanırken vurma şansınız +1, verdiğiniz zarar +2 artar. Buna strength(pazı) bonusunuzu da eklerseniz bir savaş makinasına dönüşürsünüz. 9.seviyeye ulaşan savaşçılar artık "lord" olurlar ve kendilerine asker çekmeye başlarlar. Bu eli silah tutanlar savaşçının ününü duyup, macera, para ve ün için gelmişlerdir. Savaşçının bu tipleri kendisine çekmek için ayrıca bir kalesi ve etrafında da yeterli toprağı olmalıdır.

Paladin: Kutsal savaşçı olarak sıfatlandırılabilirler. Sadece insanlar Paladin olabilir. Paladin olmak için minimum strength 12, constitution 9 ve charisma da 17 olmalıdır. Strength puanınız 16'dan yukarı ise aldığınız her deneyim puanına +%10 eklersiniz. Paladinler sadece "lawful good" (iyi) olabilirler. "Evil" (kötü) bir hareket yaptıklarında Paladinlik özelliklerini kaybedebilirler. Paladinliğin sağladığı bayağı bir avantaj var ama bu karakter sınıfını oynatmak gerçekten çok ama çok zor. Bir Paladin 60 feet'e kadar bir alanda "evil" şeyleri 1 tur konsantre olarak bulabilir, her saving throw'una +2 alır, bütün hastalıklara dayanıklıdır, ellerini yaralı birine dayayarak (seviyesi çarpı 2) kadar hp iyileştirebilir ve her 5 seviyesi için haftada bir kez hastalıkları iyileştirebilir.

Ranger: Ranger olmak için minimum strength 13, dexterity 13, constitution 14 ve wisdom da 14 olmalıdır. Strength, wisdom ve dexterity puanı 16 ve üstü olanlar kazandıkları puana +%10 daha eklerler. Ranger'lar iki ellerinde silah kullandıkları zaman herhangi bir penaltı almazlar ve 2. seviyeye geldikleri zamanda kendilerine bir düşman ırkı seçmek zorundadırlar. Bu ırk orclar, troller, goblinler ve hatta beholder'lar bile olabilir. Bundan böyle seçtikleri düşman ırkı ile savaştıklarında vurma şanşlarına +4 alırlar. 8. seviyeye geldiklerinde ise artık rahip büyüleri yapmaya başlarlar.

Wizard: Benim en sevdiğim sınıf olan Büyücülerdir. Hayatlarını eski , kaybolmuş ve yeni büyüsel teorilere adamışlardır. Kötü savaşçılardır fakat birkaç hareket ve sözle düşmanı moleküllerine ayırabilir veya bir

ejderhaya dönüşerek etrafa dehşet saçabilirler. Zırh giyemezler. Kendilerini koruyanlar büyülü yüzükleri, pelerinleri ve kendi büyüleridir. Her seviye için 4 yüzlü zar atarlar. Savaşçılarda olduğu gibi 9. seviyeye kadar değil, 10. seviyeye kadar bu zarları atarlar. 10. seviyeden sonra her seviye için 1 hp alırlar. Sadece humanlar, elfler ve half-elfler büyücü olabilirler. Büyücü olmak için minimum 9 intelligence gerekir. Puanı 16 dan yukarı olan "mage" aldığı deneyim puanına +%10 daha ekler. Mage'ler her 2 levelda bir sonraki büyü seviyesine geçerler. Yani 3. seviye bir büyücü 2. seviyeye kadar büyü yaparken 7. seviye bir büyücü 4. seviyeye kadar büyü yapabilir. 6. seviyede ise işler değişir. 6. seviye büyü 11. büyücü seviyesinde değil 12. büyücü seviyesinde yapılmaya başlanır. 14. seviye büyücü 7. seviyeye kadar büyü yapmaya başlar. En fazla 9. seviye büyü vardır. Tabi büyücünüzün seviyesinin arttıkça yapabileceği büyü sayısının da arttığını unutmayın.

Büyücü bir karakterle masaüstünde yüksek bir seviyeye gelmek zordur çünkü en fazla puan isteyen sınıf budur. Tabi benim "Dark Queen of Krynn" de 33. seviye bir büyücüm vardı ama bu iş masaüstünde o kadar kolay değil. "Forgotten Realms" 'daki en güçlü büyücülerden biri olan "simbul" ablamız bile 30. seviye bir büyücü. Ama ne büyücü....

Cleric: Tanrıların yeryüzündeki temsilcileri olan rahiplerdir. İyi savaşçı sayılabilirler. Fakat kullanabildikleri silahlar kısıtlıdır. Keskin kenarlı silah kullanamazlar. Minimum 9 wisdomları olmalıdır. Wisdomu 16 ve üstü olan her rahip kazandığı deneyim puanına +%10 daha ekler. Seviye atlarken 8 yüzlü zar kullanırlar. Savaşçılar gibi 9. seviyeye kadar bu zarı atarlar. O seviyeden sonra her seviye için 2 hp alırlar. Rahipler büyülerini büyücüler gibi çalışarak değil tanrılarına dua ederek alırlar. Rahiplerin tanrılarının gücüyle ölü yaratıkları korkutup kaçırabilirler. Seviyeleri arttıkça bu güçleri de artar. 8. seviyeye geldiği zaman kendilerine 20 - 200 arası fanatik taraftar çekmeye başlarlar. Bunlar 0. seviye savaşçılardır. Bunları olması için rahibin büyükçe bir ibadet yeri olmalıdır. Bu gelen fanatiklerin de onunla aynı yerde kalacağını düşünürseniz bu oldukça büyük bir yer olmalıdır.

SUNCOM

ARTIK YAKINMAYIN
BU FIRSATI KAÇIRMAYIN

UPGRADE FIRSATLARI !...

486 DX2-66 CYRIX CPU + MAIN BOARD
130 $
486 DX2-66 INTEL CPU + MAIN BOARD
185 $
486 DX4-100 INTEL CPU + MAIN BOARD
239 $
486 DX4-100 AMD CPU + MAIN BOARD
185 $
PENTIUM 75 CPU + MAIN BOARD + PCI I/O CARD
460 $
PENTIUM 100 CPU + MAIN BOARD + PCI I/O CARD
695 $

420 MB IDE HARD DISK
137 $
540 MB IDE HARD DISK
160 $
1080 MB IDE HARD DISK
289 $

MULTIMEDYA KIT PRO
(16 Bit Stereo Ses Kartı + Double Speed CD-Rom)
169 $

256 K SIMM 12 $
1 MB 30 PIN SIMM 37 $
4 MB 72 PIN SIMM 137 $
16 MB 72 PIN SIMM 515 $

FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR. DOLAR KARŞILIĞI TL.
GARANTİ BANKASI DÖVİZ TRANSFER KURUNDAN HESAPLANIR.
TÜM MODELLER 1 YIL GARANTİLİDİR.

VALİ KONAĞI CADDESİ NO: 109/38 KONAK ÇARŞISI KAT 1
NİŞANTAŞI - İSTANBUL
TEL: 212 230 49 60 FAX: 212 248 43 83

Druid: Druidlerin inançları rahiplerden değişiktir. Druidler doğanın rahipleridir ve vahşi yerlerin, toprakların koruyucusudur. Sadece deri zırh gibi "natural" (doğal) zırhlar kullanabilirler. Aynı zamanda rahiplere göre daha az sayıda büyüye girişleri vardır ve ölü yaratıkları kaçıramazlar. Seviye atlarken 8 yüzlü zar atarlar. Druidlerin aynı zamanda birçok "granted power" (bağışlanmış güç)'leri vardır. Druidler elektrik ve ateşe karşı olan saving throwlarına +2 alırlar. Kendilerine has bir dilleri vardır fakat bu dil sadece doğayla ilgili kelimeleri içerir (yani geyik muhabbeti yapamazlar). 3. seviyeye geldiklerinde bitkileri, hayvanları ve temiz suyu çok iyi tanımlayabilirler. Bu seviyede aynı zamanda çalı çırpıda yürürken iz bırakmaz ve yürüyüş hızlarını düşürmezler. Ve de yine bu seviyede ormanda yaşayan canlıların dillerini öğrenebilirler (elf, dragon, pixie gibi). 3. seviyeden sonraki her seviye için yeni bir dil öğrenebilirler. En iyisi ise 7. seviyeye geldiklerinde günde 3 kere bir memeliye, kuşa veya bir sürüngene dönüşebilirler. Bu maalesef bilgisayarda yok. Sadece masaüstünde var.

Thief: Hırsızdırlar. Hırsız olmak için minimum 9 dexterity gerekir. Bu puanı 16 ve üstü olan karakter kazandığı deneyim puanına +%10 ekler. "Lawful good" dışında bütün alignmentları seçebilirler. Bir hırsız zamanının çoğunu hırsızlık özelliklerini arttırarak geçirdiği için kullanabileceği silahlar kısıtlıdır. Deri herhangi bir zırh giyebilirler fakat giydikleri zırhların hepsi hırsızlık özelliklerini düşürür. Yani en iyi hırsız zırhsız hırsızdır. Hırsızların 8 tane hırsızlık özelliği vardır. Bunlar pick pockets (yankesicilik), open locks (kilit açmak), find/remove traps (tuzak bulup ortadan kaldırmak), move silently (sessiz hareket etmek), hide in shadows (gölgede saklanmak), detect noise (ses işitmek), climb walls (duvara tırmanmak) ve read languages (dil okumak)'tır. Herbir özelliğin başlangıçta belli bir yüzdesi vardır. 1. seviyede %60'lık bir bonus vardır. Bu yüzdeyi özelliklere dağıtırsınız. Ondan sonra her seviye atladığınızda +%30 alırsınız. Özelliklerin detayına inmiyorum çünkü bilgisayar FRP'sinde buna pek gerek olmuyor. Hırsızlar seviye atlarken 6 yüzlü zar kullanırlar. Aynen büyücüler gibi 10. seviyeye kadar bu zarı atarlar. Ondan sonraki her seviye için +2hp alırlar. Hırsızların da druidler gibi kendilerine has dilleri vardır fakat onun tam tersine komple argo deyimlerden oluşur. Hırsızların en büyük özelliği birine sinsice yaklaşıp "backstab" (sırtından bıçaklama) yapabilmeleridir. Eğer düşmana hissettirmeden arkadan yaklaşabilirse bir karakter "backstab" yapmayı deneyebilir. Eğer yandan saldırıyorsa hırsız +4 vurma şansı alır ve düşman dexterity ve kalkan bonuslarını alamaz. Aynı zamanda "backstab" ile normal zarardan daha fazlası verilebilir. 1- 4. seviyelerde olan bir hırsız "backstab" yaptığında normal zararını 2 ile çarpar. 5- 8. seviye arası 3 ile çarpar. 9- 12 de 4 ile, 13 ve üstüyken de zararını 5 ile çarpar. Fakat bu zarar silahın verdiği zarar çarpımı + strength bonusudur. Örneğin ben "short sword" (kısa kılıç) ile 4 hp'lik bir zarar verdim. 7. seviye bir hırsız olduğumu düşünürseniz bu sayıyı 3 ile çarpın. Ondan sonra olan Strength bonusumu bu sayıya eklerim.

Bard: Bardlar ellerinde müzik aletleri ile dolaşan, eski balladlardan ve efsanelerden bahseden, ağzı çok iyi laf yapan ve yumuşak bir kalbe sahip olan karakterlerdir. Sadece insanlar ve half-elfler bard olabiliyorlar. Bir bard olmak için minimum dexterity 12, intelligence 13 ve charisma da 15 olmalıdır. Dexterity ve charismaası 16 ve üstü olan bard kazandığı deneyim puanına +10 ekler. Bardlar herşeyden biraz birşey bilirler. Büyücüler gibi büyü yaparlar fakat en fazla 6. seviyeye kadar büyü yapabilirler. Şarkı söyleyip insanları etkilemeyi sevdikleri için büyülerini genellikle ilizyon sınıfından seçerler. 4 tane de hırsızlık özelliğine sahiptirler. Bunlar "climb walls" (duvara çıkma), detect noise (ses işitme), pick pockets (yankesicilik) ve read languages (dil okumak)'tir. Bardlar şarkılarıyla dinleyicilerin havasını değiştirebilirler. Bunu iyi yönde de kötü yönde de yapabilirler. Örneğin haydutlar tarafından kaçırılmış bir bard şarkı söyleyerek onlarla arkadaş olmaya çalışıp kendisini öldürmelerini engellemeye çalışabilirler. Dinleyiciler "saving throw" atarlar ve tut-

turamazlarsa bardla dost olurlar. Ama eğer tuttururlarsa şarkı ters etki yapmış olur ve bardı orada rosto yapmaya karar verebilirler. Savaşlarda bardlar arkadaşlarına moral vermek için de şarkı söyleyebilirler. Bu durumda herkes +1 vurma şansı ve +1 de "saving throw"larına bonus alırlar. Bardların aynı zamanda büyülü eşyaların özelliklerini anlama şansları vardır. Büyülü eşyayı bulduğunuzda üzerlerinde "ben bu işe yarıyorum" demediği için bardlara iş düşer. Zaten büyülü bir eşyanın gücünü ya büyüyle ya da sadece bir bardla anlayabilirsiniz. Bardların bunu anlamak için her seviyeleri için %5 şansları vardır. 5. seviyede %25, 9. seviyede %45 gibi. Bardlar da seviye atladıklarında 6 yüzlü zar atarlar. Hırsızlar ve büyücüler gibi 10. seviyeye kadar bu zarı atarlar. Ondan sonra hırsızlar gibi her seviye için 2 hp alırlar.

Böylece bütün karakter sınıflarını tanımış olduk. Aradaki farkları bildiğinize göre herhalde adam seçerken zorlanmazsınız artık. Şunu da eklemeliyim ki bu anlattığım özelliklerin bazıları bilgisayar FRP'lerinde olmayabilir ama masaüstü FRP'si hepsini kapsamaktadır.

Bir iki tane de ideal grup örneği vermek istiyorum. Genelde humanlara rağbet edin. Tek sınıf seçebilirler ama sınırsız ilerleyişleri vardır. Diğer tüm ırklar belli bir seviyede takılıp kalırlar. "Eye of the Beholder" tarzı oyunlarda gruba 4 kişi seçerken arka planda human mage ve cleric, ön tarafta da bir human paladin ve herhangi bir ırktan fighter/thief seçmeniz iyi olur. "Pools" serilerinde ise grup 6 kişi olduğu için seçeneklerimiz çok. Human mage ve cleric'i kesin alın. Ben genelde iki büyücülü oynadığım için iki human mage alıyorum. Sonra bir human paladin veya ranger seçin. Diğer adamlarınızı multi class (çifte sınıflı) seçin ama savaşçı sayınızı yüksek tutmayı unutmayın.

Böylece FRP türü oyunlara kendilerini yakın hissetmeyenleri, FRP'yi yalnızca bilgisayarda oynayıp masaüstü oyunların özelliklerini merak edenlere FRP için küçük bir giriş yapmak istedim. Umarım sizleri sıkmamışım ve FRP konusunu biraz olsun aydınlatmaya başlayabilmişimdir.

Bu aylık bu kadar diyerek sizi tüm FRP rüyalarınızla başbaşa bırakıyorum .

Muhammed "NİERDRE" Dabiri

SUNKOM
BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK
DIŞ TİCARET TURİZM LTD.ŞTİ.

İŞTE ŞOK FİYATLAR

SUN 425	486 SX 25 CPU	700 $
SUN 433 DI	486 DX 33 CPU	745 $
SUN 433 DC	486 DX 2-66 CPU	795 $
SUN 466 DI	486 DX 2-66 INTEL CPU	855 $
SUN 475 DI	486 DX 4-75 INTEL CPU	915 $
SUN 4100DI	486 DX 4-100 INTEL CPU	1.005 $
SUN 566 P	PENTIUM 66 INTEL CPU	1.225 $
SUN 575 P	PENTIUM 75 INTEL CPU	1.290 $
SUN 590 P	PENTIUM 90 INTEL CPU	1.395 $
SUN 5100P	PENTIUM 100 INTEL CPU	1.535 $

SUN NEXTGEN MODELLERI IÇIN FIYAT SORUNUZ.

ORTAK ÖZELLIKLER
4 MB RAM - 420 MB HDD - 1 MB EKRAN KARTI
MINI TOWER KASA - 3.5" 1.44 FDD - SUPER IO
0.28 SVGA RENKLI MONITOR - DOS 6.22 - WINDOWS 3.11

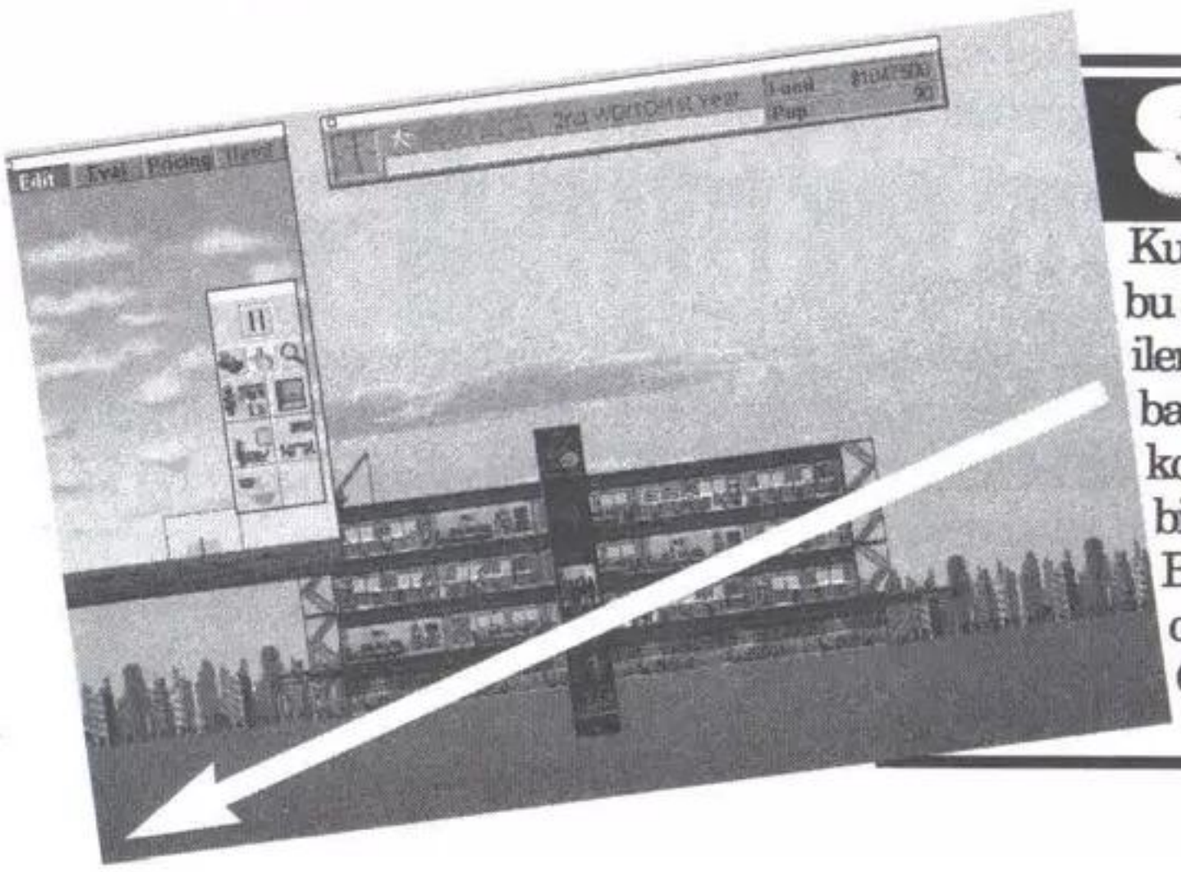
AYRICA; 5.000.000.-TL. lik PROGRAM ve OYUN BEDAVA!!!

** EN YENİ ** PC CD-ROM ** OYUNLAR **
29 $

FIYATLARA KDV DAHIL DEĞILDIR. DOLAR KARŞILIĞI TL.
GARANTI BANKASI DÖVIZ TRANSFER KURUNDAN HESAPLANIR.
TÜM MODELLER 1 YIL GARANTİLİDİR.

VALİ KONAĞI CADDESİ NO: 109/38 KONAK ÇARŞISI KAT 1
NİŞANTAŞI - İSTANBUL
TEL: 212 230 49 60 FAX: 212 248 43 83

CHEATS



SIMTOWER

Kulenizde para sorunu mu yaşıyorsunuz? Game Show bu sorununuza da çözüm buluyor: Başlangıçta size verilen paranın iki katına çıkmasını istiyorsanız oyunun başında ekranın en solunda, yer altına bir lobi parçası koyun. Bu tiyomuzu her oyunda ancak bir kez yapabilirsiniz.

Buna ek olarak iki veya üç katlı lobiler kurmak istiyorsanız lobinizi yerleştirirken CTRL ya da SHIFT ve CTRL tuşlarına basın.

TOWER ASSAULT

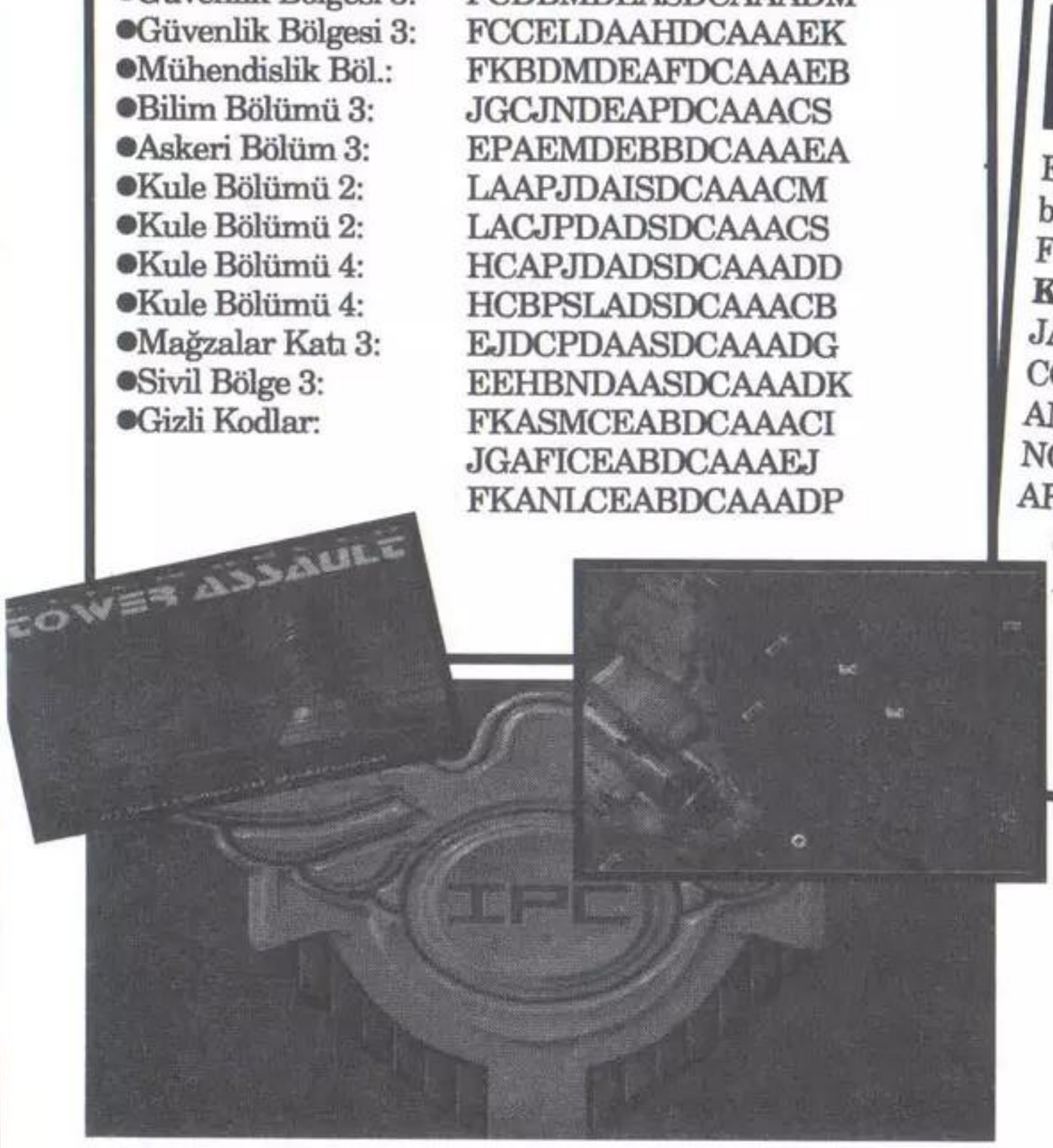
Tower Assault oyunu makinalarımızın yeni konuklarından. Eğer bütün level'larının kodlarını öğrenmek istiyorsanız işte:

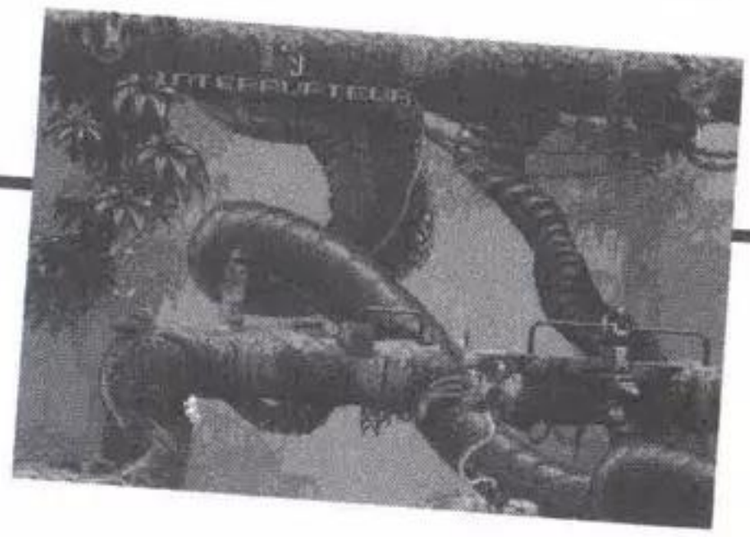
●Güvenlik Bölgesi 3:	FCDBMDEASDCAAADM
●Güvenlik Bölgesi 3:	FCCELDAAHDCAAAEK
●Mühendislik Böl.:	FKBDMDEAFDCAAAEB
●Bilim Bölümü 3:	JGCJNDEAPDCAAACS
●Askeri Bölüm 3:	EPAEMDEBBDCAAAEA
●Kule Bölümü 2:	LAAPJDAISDCAAACM
●Kule Bölümü 2:	LACJPDADSDCAAACS
●Kule Bölümü 4:	HCAPJDADSDCAAADD
●Kule Bölümü 4:	HCBPSLADSDCAAACB
●Mağzalar Katı 3:	EJDCPDAASDCAAADG
●Sivil Bölge 3:	EEHBNDAASDCAAADK
●Gizli Kodlar:	FKASMCEABDCAAACI
	JGAFICEABDCAAAEJ
	FKANLCEABDCAAADP

FLASHBACK

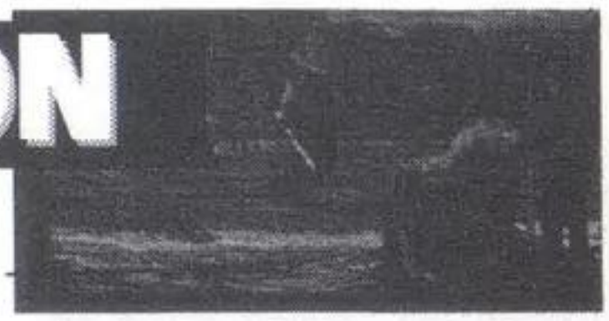
Evet eski bir oyun ama bizi dinlemeniz yararınıza olabilir. İşte Delphine firmasının klasiklerinde olan Flashback için tüm bölümlerin kodları sizin için geliyor:

KOLAY (EASY)	NORMAL	ZOR (HARD)
JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
COMBEL	SHIVA	PICOLO
ANTIC	KASYYK	FUGU
NOLAN	SARLAC	CAPSUL
ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
SHIRYU	SULUST	MANIAC
RENDER	NEPTUN	NOWAY

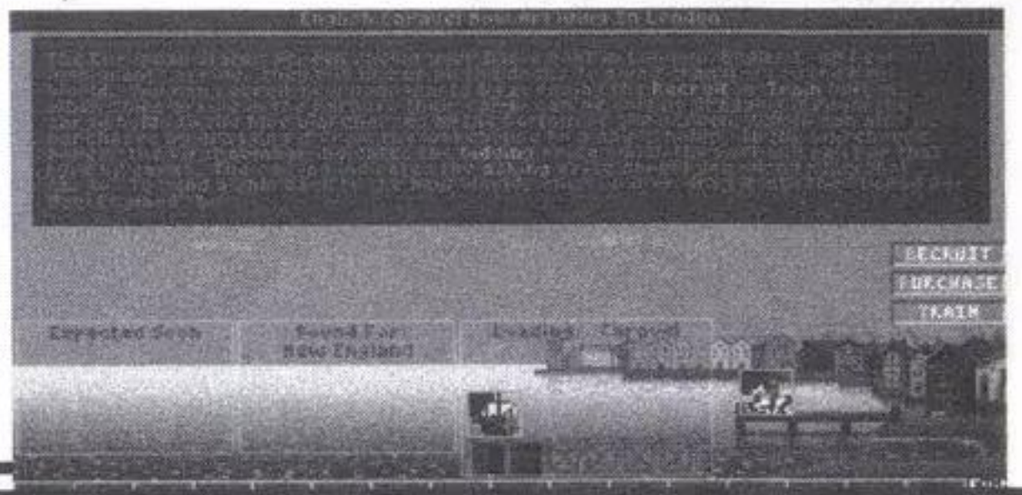




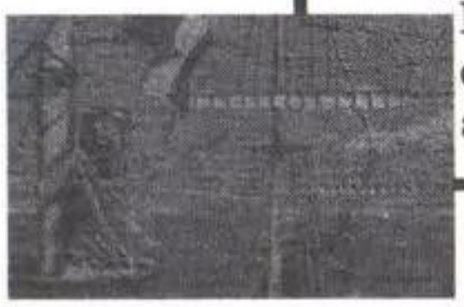
TRANSPORT TYCOON



Eğer kafanız bu muhteşem oyuna basmıyorsa acayip zengin olmanın kısa bir yolu var. Zoom out yapın, deniz seviyesinde ve haritanın en ucundaki bir yerden taa öbür uca tünel yapmayı deneyin (Shift'e basarak). Böyle bir tünelin normal maliyeti 2 Milyar dolar falan olur ama ekranın kenarında Cost yerine Income yazınca Shift'i bırakın ve zenginliğin tadını çıkarın.



COLONIZATION



Bu biraz karışık onun için dikkatli dinleyin. Eğer usta çiftçilere ihtiyacınız varsa yapmanız gereken şu. Kampınızın dışına bir kolonist koyun, ve 'Select Profession' menüsüne girin. Sağ tuşla 'Farmer'a basın, sol tuşla yardım ekranını kapatın, ve sol tuşla 'Distiller'a basın. Eğer cheat öalışırsa şu anda kampınızdaki Distiller aslında usta bir farmer.

UFO BİLGİSAYAR

Eylül ayı içinde yapılacak olan

BÜYÜK ÖDÜLLÜ

SENSIBLE SOCCER TURNUVASI'na

kayıtlarımız devam ediyor...

Zengin PC, Amiga ve Commodore 64 arşivimizden garantili oyun çekimi...

Tel :0216 372 33 00
Fax :0216 345 42 33

Akkurt Sokak No:15/B Suadiye/İstanbul
Hesap No: Akbank Suadiye Şubesi, Bahar Bahtiyar 4605-2

Bir gün elinize Myst adında merak uyandırıcı bir kitap geçiyor. Nereden geldiği , kimin yazdığı ve ne kadar eski olduğu hakkında hiç bir fikriniz yok. Kitabı okudukça olağanüstü bir adadan bahsedildiğini anlıyorsunuz. Ama ne yazık ki bu sadece bir kitap , öyle değil mi ? Kitabın sonuna geldiğinizde okuduklarınızı anımsayarak elinizi bir sayfanın üstüne koyuyorsunuz. Birdenbire dünyanız kararıyor ve kendinizi kitabın anlattığı adada buluyorsunuz.

Şimdi oradasınız. Orası neresiyse... Ve keşfetmekten başka hiç bir seçeneğiniz yok.

Myst inanılmaz bir hayal gücünün eseri. Eğer bu oyunu oynamaya karar verdiyseniz hayret verici bir dünyaya girmek üzeresiniz. Bu oyun konuyla ilgisi olmayan , dikkat dağıtıcı olguları en aza indirerek , insanda orada olduğu hissini uyandırmak için yazılmış. Myst' in grafikleri basık ve yüzeysel değil. Tam tersine hiç bir oyunda görmediğiniz kadar derin , detaylı ve gerçek.

Myst herşeyiyle gerçektir. Aynı gerçek hayatta olduğu gibi beş dakikada bir ölmezsiniz.

Sıkışabilirsiniz ama ölü sonlar yoktur. Her zaman bir yol vardır. Detaylara dikkat edin ve bilgi toplayın. Çünkü her bilgi Myst' in gizlerini çözmek için kullanacağınız bilmecelerin bir parçasıdır. Karşılaşacağınız bilmeceler sadece mantık ve bilgi ile çözülür - Bilgi Myst' ten ya da yaşamın kendisinden kazanılır. Myst' in anahtarı kendini bu sanal, fantastik keşifte kaybetmek , böylece gerçekten oradaymış gibi düşünebilmek ve davranabilmektir.

Myst' in hareketleri önsezilerle rahatça anlaşılabilecek kadar kolaydır. İleri gitmek istiyorsanız , dümdüz ileri kliklersiniz. Sağa veya sola dönmek içinse ekranın sağına veya soluna basmak yeterlidir.

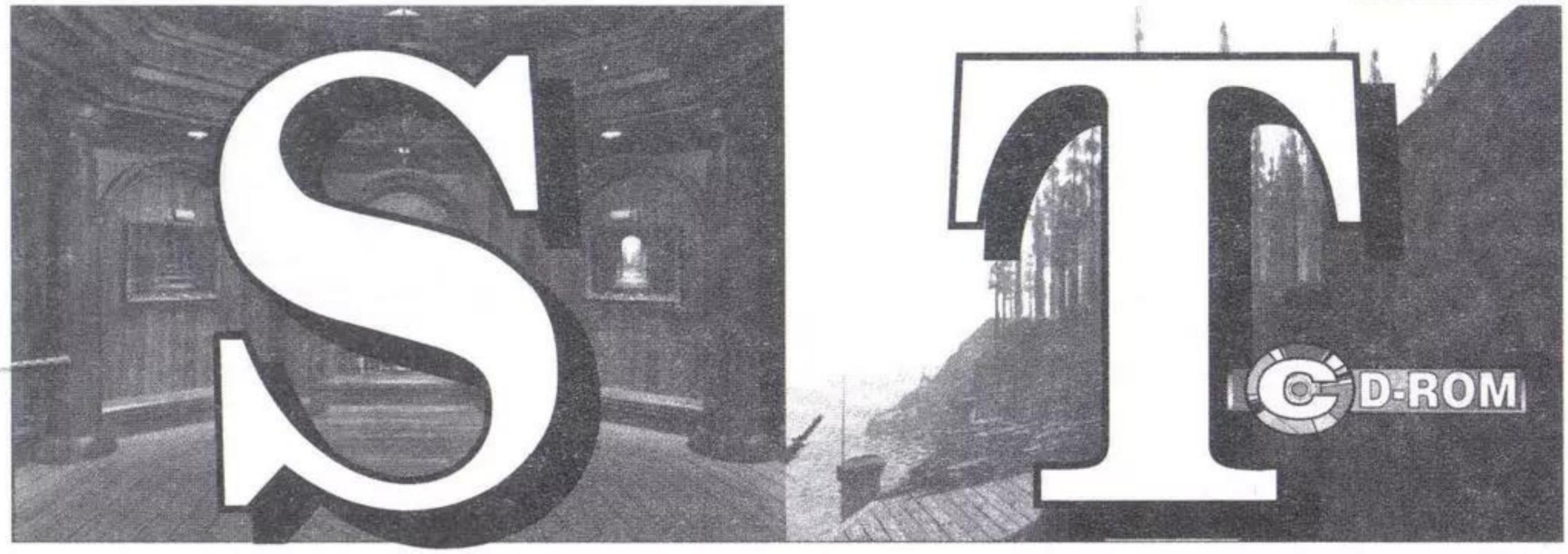
Bulunduğunuz yere göre dönüş miktarı 90º veya 180º olabilir. Bazı yerlerde yukarı veya aşağı da bakabilirsiniz. Bazı bölgeler erişilebilir değildir. Buralara basmak hiçbir etki yaratmaz. Bu da oranın önemli olmadığını gösterir. Myst' in ayrıca "Zip Mode" adı verilen bir seçeneği vardır. Bu seçenek daha önce bulunduğunuz yerlerde hızlıca hareket etmenizi sağlar. Bazı asansör gibi mekanik elemanlar da "Zip Mode" da iken daha çabuk işlev görürler. Eğer bu seçeneği çok erken ve dikkatsizce kullanırsanız , hızlı geçtiğiniz yerlerdeki bazı çok önemli detayları kaçırabilirsiniz. Alıp yanınızda taşıyabileceğiniz çok az nesne vardır.

Eğer bir nesnenin işlevi varsa üstüne basarak veya tut-sürükle yaparak çalıştırabilirsiniz.

Eğer ne yapacağınızı bilmiyorsanız , her yere kliklemek yardımcı olmaz. O ana kadar neler öğrendiğinizi düşünün ve kendinize daha neleri bulmanız gerektiğini sorun. Düşüncelerinizi toparlayın ve bir araya getirmeye çalışın. Bağlantılı nesneleri ve yerleri düşünün.

Her gördüğünüz şeye dikkat edin ve hiçbirşey unutmayın. Ama hepsinden önemlisi şunu düşünün , gerçekten orada olsanız ne yapardınız ?

Oyun , limandaki batık geminin yanında başlıyor. Biraz ileri yürüdükten sonra merdivenden çıkın ve sola dönün. Dümdüz gidin ve sağa dönerek taş merdiveni de çıkın. Yerde Atrus' un Catherine' e bıraktığı bir not buluyoruz. Nottan Atrus' un çok önemli bir mesajı olduğunu ve bu mesajı almak için adadaki Marker Switch' lerin sayısının , limanın yanındaki odada bulunan "Imager" adlı cihaza girilmesi gerektiğini öğreniyoruz. İlk başladığımız yere geri dönün. Ormana doğru baktığınızda bir kapak göreceksiniz. Kapağı açarak merdivenlerden , aşağıdaki gizli odaya inin. Odanın ortasında Imager denilen bir holo-



vision aygıtı var. Arkanızı döndüğünüzde görebileceğiniz kapağın altına hangi sayıyı girerseniz ilgili hologramı gösteriyor. Kapağı kaldırmak için ayarların bulunduğu kağıdın sol üstündeki düğmeye basın. Buraya butonlar yardımıyla , izlemek istediğiniz görüntünün yanındaki sayıyı girerek kırmızı düğmeye basın ve kapağı kapatın. Şimdi Imager' a geri dönüp ortasındaki sarı düğmeye basın.

SETTINGS - DIMENSIONAL IMAGER

Topographical Extrusion Test	: 40
Water - Turbulent Pool	: 67
Marker Switch Diagram	: 47
(Message of Atrus	: 08)

Marker Switch Diagram holosunu seyredince Marker Switch' in adanın çeşitli yerlerinde bulunan kollar olduğunu öğreniyoruz. Yani yapmamız gereken şey bütün adayı dolaşarak kaç tane olduklarını saymak ve bu sayıyı da Imager' a girmek. Böylece Atrus' un mesajını seyredebileceğiz.

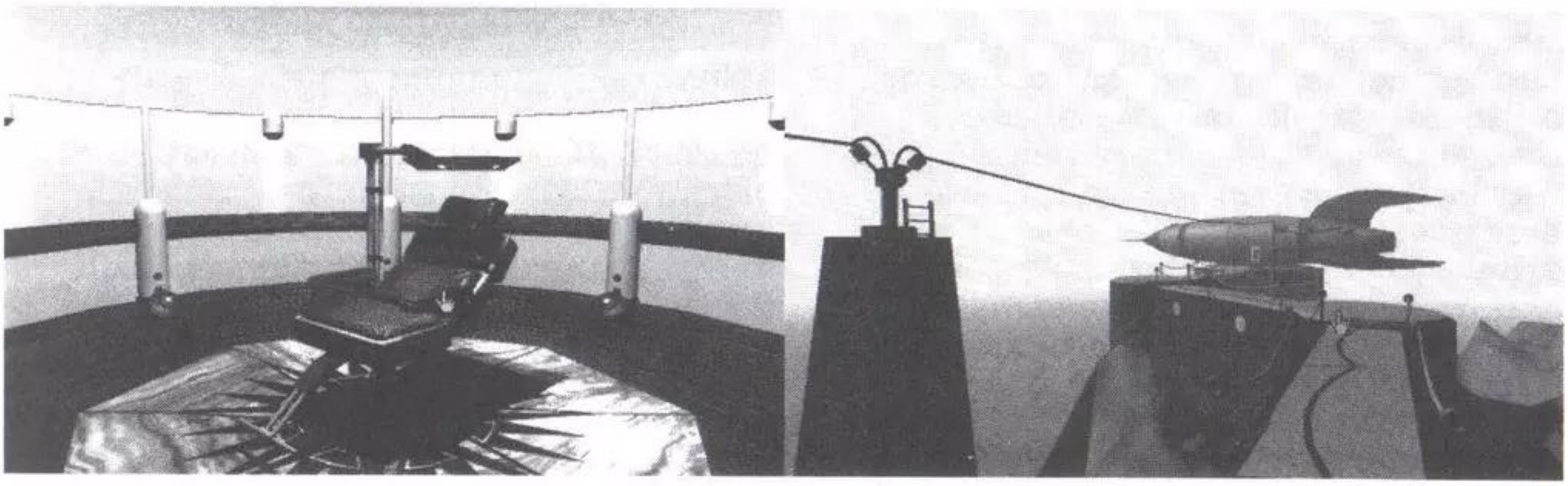
Şimdi Marker Switch' lerin yerlerini bulmak için adayı dolaşmaya başlıyoruz. Merdivenlerden yukarı çıkın ve batık gemiye gelin. Sola dönüp yürüdüğünüzde ilk switch karşınızda olacak. Bulduğunuz Marker Switch' lerin kollarını yukarı kaldırın. Bu hem gerekli , hem de saymanız için bir kolaylık olarak düşünülmüş. Merdivenden çıkınca bu sefer sağa dönün ve büyük dişli çarkın yanına gelin. Burada da bir tane bulacaksınız. İlk bulduğumuz kağıdın bulunduğu yerdeki ahşap merdivenlerden yürüyün. Yolun ikiye ayrıldığı yerden sağa dönerseniz yıldız haritalarının olduğu gözlemevinin kapısına gelirsiniz. Üçüncü Marker Switch hemen kapının yanında. Bu kolu da yukarı çevirdikten sonra geri dönün ve yolunuza devam edin. Sağda , girişinde taş sütunlar olan bina Atrus' un olağanüstü kütüphanesi. Oraya girmeden , hemen önünüzde uzanan yola devam edin ve uzay gemisinin önüne kadar gelin. Dördüncü Marker Switch hemen sağınızda. Kütüphanenin önüne geri dönün. Oradan ormanın içlerine uzanan yola doğru ilerleyin. Yolun ortasında , içinde batık bir gemi maketi olan mermer bir havuz var. Beşinci Marker Switch onun biraz ilerisinde. Havuzu geçip yol boyunca ilerleyin. Sağda ağaçların arasında yeşil taşlı duvarları olan bir giriş var. Bu kapının önünde altıncı Marker Switch duruyor. Orman yoluna geri dönün ve aynı yolda ilerlemeye devam edin. Yolun sonunda bir saat kulesi göreceksiniz. Kulenin hemen solunda yedinci Marker Switch gözüküyor ama şu anda sadece aklınızda tutmakla yetinin çünkü bu kolu kaldırmak için önce oraya ulaşmanın bir yolunu bulmak gerekli. Geri dönerken yolun öbür tarafındaki ağaçların arasında , ağaçtan yapılmış olan şirin kulubeyi bulun. Sekizinci ve son Marker Switch kulubenin önünde.

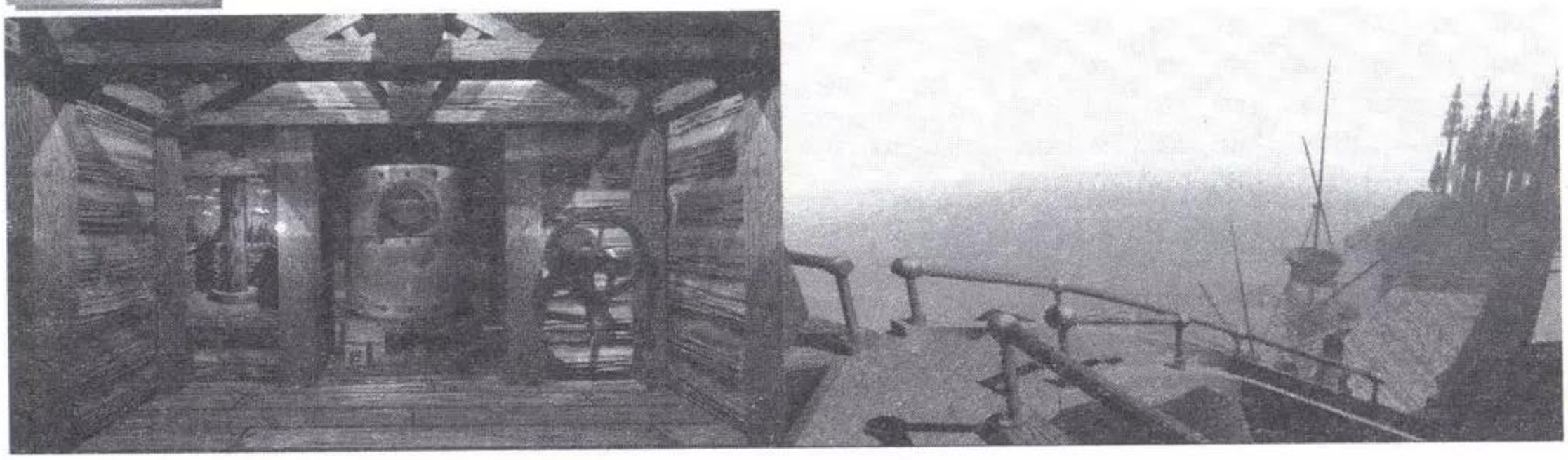
Artık adada sekiz Marker Switch olduğunu bulduğumuza göre Imager' a 08 girerek Atrus' un mesajını izleyebiliriz. Atrus , başına çok kötü şeyler geldiğini ve sihirli kitaplarının çoğunun yok olduğunu söylüyor. Neyse ki kurtarabildiği birkaç taneyi gizli ve güvenli yerlere koymayı başarabilmiş. Bu kitaplar bazı şifreler yardımıyla ulaşılabiliyor. Bunları öğrenmek için "Tower Rotation" diye birşeyin kullanılacağını da öğreniyoruz.

Şimdi kütüphaneye gidip bu kitapları nasıl bulacağımızı öğrenmemiz gerekiyor. Hatırlayacağınız gibi burası gözlemevini geçince sağda karşımıza çıkan yapı idi. İçeri girdiğinizde , sekizgen bir odanın ortasında olacaksınız. Adanın haritasının asılı olduğu duvara yaklaşın. Buradan kütüphanenin üst katında bulunan kulenin dönme açısı ayarlanıyor. Yanıp sönen daireye elinizi basık tutarsanız , kulenin gürültüyle dönmeye başladığını duyacaksınız. İşe yarayan bir açıya

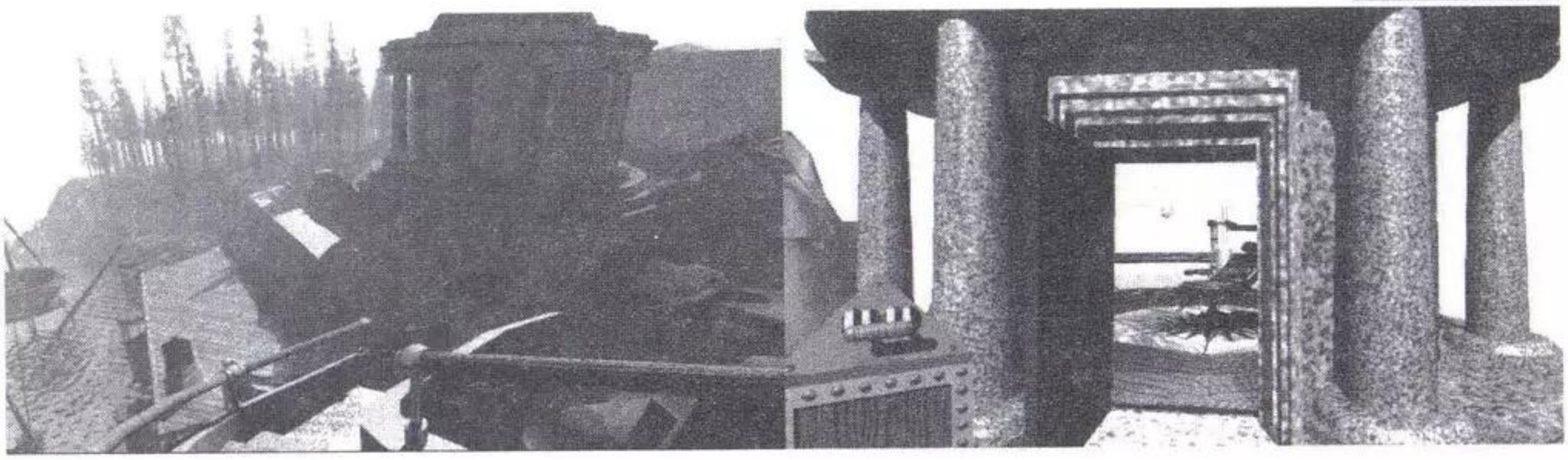
geldiğinizde beyaz çizgi kırmızı oluyor ve elinizi bırakmanız için biraz bekliyor. Eğer Marker Switch' lerin hepsini yukarı kaldırdıysanız , dört farklı yerde kırmızılaştığını gözleyeceksiniz. Şimdi kuleyi sağ alttaki büyük dişli çarka bakar duruma getirin ve elinizi bırakın. Artık yukarı çıkıp dişli çarkla ilgili sırrı öğrenebiliriz. Kuleye gizli bir geçitten geçerek ulaşılan asansör yardımıyla çıkılıyor. Gizli geçidi açmak için , kırmızı kitap ile kitaplığın arasındaki resme , elinizi değdirmeniz gerekiyor. Bu işlemi yapınca kitap rafları aşağı doğru kayıyor ve geçit açılıyor. Buradan ilerleyin ve asansörün içine girin. Mavi düğmeye basınca asansör hareket edecek ve yukarı çıkacaksınız. Kulede iki merdiven var. Birini asansörden çıkınca hemen önünüzde görüyorsunuz. Bu merdiven kullanılarak yukarı çıkılınca o an verilen şifrenin neresi ile ilgili olduğu gözüküyor. Esas önemli merdiven ise asansörün arkasında. Geri dönüp bu merdiveni çıkın. Böylece ilk şifreleri öğreniyorsunuz. (2:40 ve 2,2,1)
Kütüphaneye inin ve Tower Ration haritasından kuleyi biraz daha döndürün. En alttaki küçük dairenin üstüne geldiğinde durun. Kuleye çıkıp , batık gemi ile ilgili şifreleri alın. (October 11, 1984 10:04 AM January 17, 1207 5:46 AM November 23, 9791 6:57 PM) Kuleyi biraz daha döndürüp , diğerlerinin üç katı büyüklükte olan dev ağaç ile ilgili şifreyi alın. (7,2,4) Son olarak Tower Rotation' ı tam uzay gemisinin üstüne gelecek gibi döndürün ve bu şifreyi de alın. (59 VOLTS) Artık kule ile işimiz bitti. Kütüphaneye inin ve mavi kitap ile gizli geçit arasındaki resme dokunun. Bu işlem gizli geçidi kapatıp , içeri girdiğimiz kapıyı açan mekanizmayı harekete geçirecek.
Mavi ve kırmızı kitapların yanında bulunan sayfaları kitaplara koyun. Bu kitapların içinde Achenar ve Sirrus adında iki insan hapsedilmiş. Bunlar Atrus' un oğulları. Hapsedildikleri karanlık dünyadan kurtulabilmeleri için , getirmemizi istedikleri mavi ve kırmızı sayfalara ihtiyaçları var. Sayfalar , dört farklı adaya dağılmış durumda. Bu adalara da aynı Myst' e geldiğimiz gibi Atrus' un mistik kitapları ile gidilebiliyor. Amacımız bu adalardaki sayfaları kütüphaneye getirerek Achenar veya Sirrus' u kurtarmak.
İlk kitabı bulmak için kütüphaneden çıkın ve ormanın içindeki ağaç kulubeye girin. Arkanızı döndüğünüzde , kapının hemen yanında bir kasa göreceksiniz. 7,2,4 sayılarını kasaya girerek kolu aşağı indirin. İçinde bir kibrit kutusu var. Kutuyu açıp bir kibrit alın ve kenarına sürterek yakın. Şimdi arkanızı dönerek kazana yaklaşın. Yanan kibriti , sol alttaki kare şeklindeki bölgeye değdirin. Böylece kazanı hazır duruma getirmiş oluyorsunuz. Buradaki mekanizmanın görevi , kazanın solunda resmini gördüğünüz dev ağacın gövdesini yukarı aşağı hareket ettirmek. Bu da sağdaki kırmızı kolu çevirerek gerçekleşiyor. Kolu sonuna kadar sağa doğru çevirin. Alevler gözükecek ve ibre her sona dayandığında ağacın gövdesi bir adım yukarı çıkacak. Bu işlemin sonuna kadar gerçekleşmesini bekleyin. Hareket durduğunda ağacın içindeki asansör bölmesi en yukarıya gitmiş demektir. Asansöre aşağı doğru hareket vermeden önce , dev ağacın nerede olduğunu bulmak gerekiyor. Kulubeden dışarı çıkın. Sola dönün. Kulubenin sağından , arkasına doğru ilerleyin. Yeşil duvarların arasında , ağacın gövdesi karşınıza çıkacak. Eğer doğru işlemleri yaptıysanız , yaklaşıp yukarı bakın. En tepede asansör bölmesini de göreceksiniz. Kulubeye geri dönün. Bu sefer kolu sonuna kadar sola çevirin. İşlemler ters yönde gerçekleşecek ve bölme aşağı gelmeye başlayacak. Zaman kaybetmeden aynı yolu kullanarak ağacın dibine gelin ve önünüzde durduğunda asansöre binin. Böylece yerin altına ineceksiniz. İleride kesik ağaç gövdesinin üstünde duran

kitabı açın. Elinizi kitabın üstüne koyarak ağaçlar dünyasına gidebilirsiniz.
Bu yeni dünyada kendimizi böcek , kurbağa ve kuş sesleri arasında , sular içinde bir ormanda buluyoruz. Arkanızı döndüğünüzde , ekranın sağ üstünde , sisler arkasında bir yel değirmeni göreceksiniz. Suların üstüne tahta yollar yapılarak ulaşım sağlanmış. Bu yolları kullanarak yel değirmenine gidin. İki tarafı kayalarla dolu patikadan yukarı çıkınca küçük bir kulubeye varacaksınız. Su deposunun önüne geldiğinizde , yere eğilin ve sarı musluğu çevirin.
Böylece sesinden de anlaşıldığı gibi , suyun daha hızlı akmasını sağlarsınız. Etrafta biraz dolaşınca anlaşılıyor ki bu yel değirmeni , rüzgarla çalışan bir motor sayesinde denizden suyu çekiyor ve yukarıdan depoya dolduruyor. Deponun hacmi ve yüksekliğinden dolayı alt bölgelerinde büyük bir basınç meydana geliyor. Bizim de vanayı açmamızla bu su , büyük bir hızla borulardan dağıtılıyor. Basınçlı suyu istediğimiz tarafa yönlendirerek , su motorlarını çalıştırıyoruz. Geldiğiniz yoldan , ilk yol ayrımına kadar ilerleyin. Üç borunun birleştiği noktadaki kol suyun yönünü değiştirmeye yarıyor. Su , kol sağa dönükse sola , sola dönükse sağa doğru akar. Kolu ilk pozisyonunda bırakarak suyun sola doğru akmasını sağlayın ve bir sonraki ayrıma gelene kadar ilerleyin. Su altınızdan akmıyorsa sesini duyamazsınız. Bu şekilde kontrol ederek , suyun ikinci ayrımdan sola ve üçüncüden de sağa akmasını sağlayın. Su sizi , üstünde kol olan bir motora götürecektir. Kolu aşağı indirerek , köprüyü kaldıran mekanizmayı harekete geçirin.
Açılan yoldan ilerleyince , yukarıdaki ağaç evlere çıkmaya yarayan asansörlerden biri ile karşılaşıyorsunuz. Bu asansörler de basınçlı su ile çalışıyor. Yani yukarı çıkabilmek için suyu buraya getirmek gerekli. Asansöre gelen boruyu takip ederek yürüyün. Yolun sonunda boru hattında bir kopma olduğu gözüküyor. Boruyu karşıya uzatmak için , borunun üstündeki kolu çevirin. Bu noktadan karşıya geçiş olmadığı için , geldiğiniz yoldan geri dönerek suyun ilk çıktığı noktaya geri dönün. Sonra değirmenden itibaren suyu , her yol ayrımında sırasıyla sol , sağ , sağ , sağ şeklinde yönlendirin. Bu yol sizi ikinci bir asansöre getirecek. İçeri girin , kapıyı kapatın ve kolu çekin. Böylece ağaç evlere çıkacaksınız. Kapıyı açın ve ilerleyin. İlk ağaç evden sağa dönün. İkinci eve girdinizde tekrar sağa dönerek ilerleyin. Üçüncüden de sağa dönün. Zorunlu bir sol yaptıktan sonra karşınıza çıkan evde bir kol göreceksiniz. Bu kolun fonksiyonu spiral şeklindeki ağaç merdivenin girişini kapatan merdiveni açmak. Bu kolu bir kere aşağı indirin ve uzaktan kapının açıldığını gözleyin. Şimdi bu ağaç merdiveni bulun ve aşağı inin. Kapıyı açarak dışarı çıkın. Tekrar boru hatlarının olduğu yere geleceksiniz. Biraz önce yukarıda gördüğümüz asansörü çalıştırabilmek için suyu merdivenin yanındaki motora getirmek gerekiyor. Bunun için değirmenden sonraki ilk ayrımı sağa döndürün. Şimdi ağaç merdivenden yukarı çıkın. Sola dönüp asansöre binin. Böylece en üstteki ağaç evlerin olduğu kata geleceksiniz. Dümdüz ilerleyin ve sağdaki asma köprüden geçin. İleride karşınıza çıkacak küçük kulubenin içinde Achenar' ın psikopat ruhunun izlerini görebilirsiniz. Kulubenin sağından ilerleyince ulaşacağınız asma köprü sizi Achenar' ın bu dünyadaki evine götürecek. Burada mavi sayfayı bulabilirsiniz. Ayrıca köşedeki cihazın dört düğmesinden hangisine basarsanız , küçük kulubeye girdiğinizde o görüntü ile karşılaşırsınız. Ama burada yapmanız gereken tek şey mavi sayfayı almak. Şimdi geldiğiniz yoldan geri dönün ve asansöre kadar gidin. Asansörün hemen yanından uzanan bir yol göreceksiniz. Bu yol Sirrus' un odasına uzanıyor. Yatağın yanındaki iki çekmeceden , sağdakini açın. İçerdeki





notun diğer yarısını bir sonraki dünyada bulacağız. Eğer kırmızı sayfaları toplayarak Sirrus' a yardım etmek istiyorsanız , yatağın solundaki çalışma masasının gözünden kırmızı sayfayı alabilirsiniz.
Artık burada da işimiz bitti. Asansörden ve ağaç merdivenden inin. Arkadaki köprü yolundan gidilen , ilk gördüğümüz asansöre binmeniz gerekiyor. Ama bunun için önce suyun yönünü değirmenden itibaren sol , sağ , sağ , sol yapın. Arka yoldan gidip köprüden geçin ve asansöre binin. Eğer gerekli sayfalardan birini aldıysanız , geri dönmek için Myst yazılı kitabı kullanabilirsiniz. Yanınızda getirdiğiniz sayfayı aynı renkli kitaba koyun. Bundan sonra hep o renk sayfaları almalısınız.
Sıradaki dünyaya gitmek için kütüphaneden bazı bilgiler almamız gerekli. Bunun için kitap raflarına dönün. En üst sırada soldaki yeşil kitaptan geldiğimiz yerin Channelwood Age olduğunu öğreniyoruz. Kitaptan , Atrus' un geçmişte orada yaşadığı ilginç olayları okuyabilirsiniz. Sonra bu kitabı kaldırın ve üst raftaki ikinci yanmamış kitabı alın. Bu da Atrus' un Stoneship Age dünyasında geçirdiği günleri anlatan kitap. Kitabın sonundaki Constellations bölümünde çapa , göz , yılan , örümcek , haç , ok , kuş ve yaprak resimlerinin üstünde yıldız haritaları var. Bunları bir kağıda çizin. Kütüphaneden çıkın ve soldaki gözlemevine gidin.
Kapıdan girdikten sonra geri dönerek mavi düğmeden ışıkları söndürün yoksa yıldızları göremezsiniz. Odanın ortasındaki koltuğa kurulun ve yukarı bakın. Burada , verilen tarihte yıldızların konumunu gösteren bir aygıt var. Tower' dan aldığınız üç tarihi buraya girin ve kitaptakilerle karşılaştırın. Yılan , örümcek ve yaprak haritaları ile aynı olduklarını göreceksiniz. Dışarı çıkın ve içinde batık gemi maketi olan mermer havuza gelin. Havuzun etrafında bu sekiz simgenin resimleri olan kutular görülüyor. Bunlardan , üstünde yılan , örümcek ve yaprak bulunanlara dokunun. Böylece iki gemiyi de gürültüyle su yüzüne çıkaracaksınız. Limana gidin ve geminin içine girin. Artık buradaki kitap yardımıyla Stoneship Age' e gidebilirsiniz
Oyuna geminin arka tarafında başlıyoruz. İlerdeki karanlık koridor Sirrus' un odasına uzanıyor. Koridor' un hemen sağındaki merdiven Achenar' ın odasının bulunduğu koridora ve dağın tepesindeki teleskoba gidiyor. Sağda , kalasların üstünden gidilen deniz feneri var. Hemen arkanızdan da merdivenlerle geminin içine giriliyor. Sol tarafta ise yine kalaslar yardımıyla gittiğimiz , adadaki su seviyelerini ayarlayan makina , bir şemsiyenin altında duruyor. Makinanın üstünde üç tane lamba var. Soldaki lambayı yakarsanız geminin içine giden merdivenler sulardan kurtulur. Böylece gemiye girilebilir. Eğer ortadaki lambayı yakarsanız , koridorlardaki suları boşaltırsınız ve Achenar ile Sirrus' un odalarına giriş mümkün olur. Sağdaki lamba ise deniz fenerinin altına inen dönel merdivenlerin içinde bulunduğu suları boşaltmaya yarar. Bu da fenerin alt katına inmeyi mümkün kılar. İlk olarak sağdaki lambayı yakın ve deniz fenerine gidin. Yukarı çıkmak şimdilik mümkün değil. Bu yüzden aşağı bakın ve merdivenlerden inin. En alta geldiğinizde büyük bir sandık göreceksiniz. Sandığın solundaki kolu çevirerek içine dolmuş olan suyu boşaltın. Böylece sandık hafifleyecek. Amacımız burayı tekrar su ile doldurarak sandığın yukarı çıkmasını sağlamak. Üstündeki deliği kapatmak için , sandığın kolunu eski konumuna getirin. Yukarı çıkıp şemsiyenin önüne gelin. Şimdi ortadaki lambayı yakarak , koridorlara giden yolu açın. Bu işlem , aynı zamanda sandığın oraya da su dolmasını sağlayacak. Fenere gittiğinizde görüyorsunuz ki hafifleyen sandık su ile beraber yukarı çıkmış. Anahtarı kullanarak sandığı açın. Sandığın içinde yine bir anahtar göreceksiniz. Onu alın ve yukarı çıkan merdivenlerin oradaki kilidin üstünde kullanın.



Böylece kilit açılıp yere düşecek. Artık ittirerek kapağı açabilirsiniz. Yukarı çıkıp arkanızı dönün. Orada bulunan kolu üç dört tur çevirin. Bu , fenerin yanması için gerekli enerjiyi sağlayacak. Dışarı çıkın ve dağın kenarındaki yoldan , teleskoba gidin. Yaklaşıp mercekten bakın ve dönerek etrafı inceleyin. Deniz fenerinin ışığını , sağa doğru tam 135º dönüğünüzde göreceksiniz. Patika yoldan aşağı inin ve sağdaki ilk tünelden ilerleyin. Merdivenlerden inerken , üçüncü düzlükte , sağdaki duvarın alt kısmındaki kapağı göreceksiniz. Bu kapağı açarak içeri girin. Yolun sonunda , üstünde dairesel olarak dizilmiş 32 ampul bulunan bir yön göstergesi bulunuyor. Bunların sadece biri ışıkları yakabilir. O da yukarı doğrultuyu 0º kabul edip saat yönünde 135º 'lik açı kadar dönmeye karşılık gelen ampul. Basit bir hesapla bunun 12. olduğu bulunuyor. (360 / 32 = 11.25 ve 135 / 11.25 = 12) Yani en tepede okla gösterilen ampulu 0 kabul edip sağa doğru 12 tane sayarak o ampule basın. Işıklar sönüp bir alarm çalmaya başlarsa yanlış bastınız demektir. O zaman fenere geri dönün. Enerjiyi tekrar verdikten sonra geri gelip aynı işlemleri tekrarlayın. Eğer doğru olanı yaptıysanız , geminin içindeki ışığı yakmış oluyorsunuz. Geldiğiniz gizli geçitten geri dönün ve merdivenlerden aşağı inmeye devam ederek Achenar' ın odasına girin. Leş gibi bir yatağın üstünden mavi sayfayı alabilirsiniz. Sağdaki dolabın alttan ikinci gözünü açın. Oradan , daha önce diğer yarısını bulduğumuz sayfayı okuyabilirsiniz. Buradaki bilgiye daha sonra ihtiyacımız olacak. Eğer kırmızı sayfaları topluyorsanız , dışarı çıkıp diğer koridordan Sirrus' un odasına girin. Kırmızı sayfa dolabın en alt gözünde. Artık tek yapmamız gereken geri dönüş yolunu bulmak. Koridordan dışarı çıkın. Şemsiyenin altındaki lambalardan soldakini yakın. Geminin altına inen merdivenlerden giderek kapıyı açın. İçerde , üstünde hiç bir şey gözükmeyen ahşap masayı bulun. Masaya elinizi değdirmenizle beraber Myst kitabı gözükecek. Ihtiyacınız olan renkteki sayfayı aldıysanız , Myst' e geri dönebilirsiniz.

Myst' e geri döndüğünüzde kitaplıktan ortadaki rafin solundaki yanmamış kitabı alın. Bu kitabın sonlarında bir klavye resmi göreceksiniz. Notaların hangi sırayla çalındığını hatırlayabilmek için sayfayı olduğu gibi çekin. Sonra kütüphaneden çıkın ve orman yolunun sağındaki girişi bulun. Burası uzay gemisine gerekli olan elektriği sağlayan jeneratör.

Merdivenlerden aşağı inin. Kapıyı açarak kontrol paneline yaklaşın. Sol taraftaki gösterge jeneratörün gücünü , sağ taraftaki ise gemiye iletilen gücü gösteriyor. Amacımız gemiye 59 VOLT enerji yollamak. Bu da sağdaki kırmızı düğmeler yardımıyla yapılıyor. Arkanızı dönün ve kapının yanındaki duvardan düğmelerin nasıl numaralandırıldığını öğrenin. Bunlar sırasıyla 10 , 7 , 8 , 16 , 5 , 1 , 2 , 22 , 19 ve 9 VOLT eneji veriyorlar. Yalnız , aynı Black Jack 'deki gibi , 59' u geçerseniz yanıyorsunuz. Bunun için enerjiyi tam 59 olacak şekilde ayarlamak gerekiyor. 16 + 2 + 22 + 19 = 59 olduğundan 4 , 7 , 8 ve 9. düğmelere basarak bu enerjiyi elde edersiniz. Bu işlem bitince buradan çıkarak uzay gemisine girin. Tabii 59 VOLT' u ayarlayamadıysanız , kapı açılmayacak. İçeri girince sağa dönün orada bulduğunuz klavyeden beş notalık parçayı bir iki kere çalın. Sonra sol taraftaki panele bu notaları , duyduğunuz sırada girin ve şalteri indirin. Müzik kulağı olmayanların notaları tek tek girmeleri daha kolay olur. Aletten doğru temayı çaldırmayı başarınca monitörde kitap gözükecek. Böylece selenitik dünyaya gidiş yolunuz açılacak. Selenitik dünyadaki bilmecelerin çoğu sesler üzerine kurulmuş. Gemiden çıkıp ilerleyince sağda bir kapı ile karşılaşıyoruz. Amacımız bu kapıyı açmak. Bunun için kapının üstündeki kilide , sesleri doğru

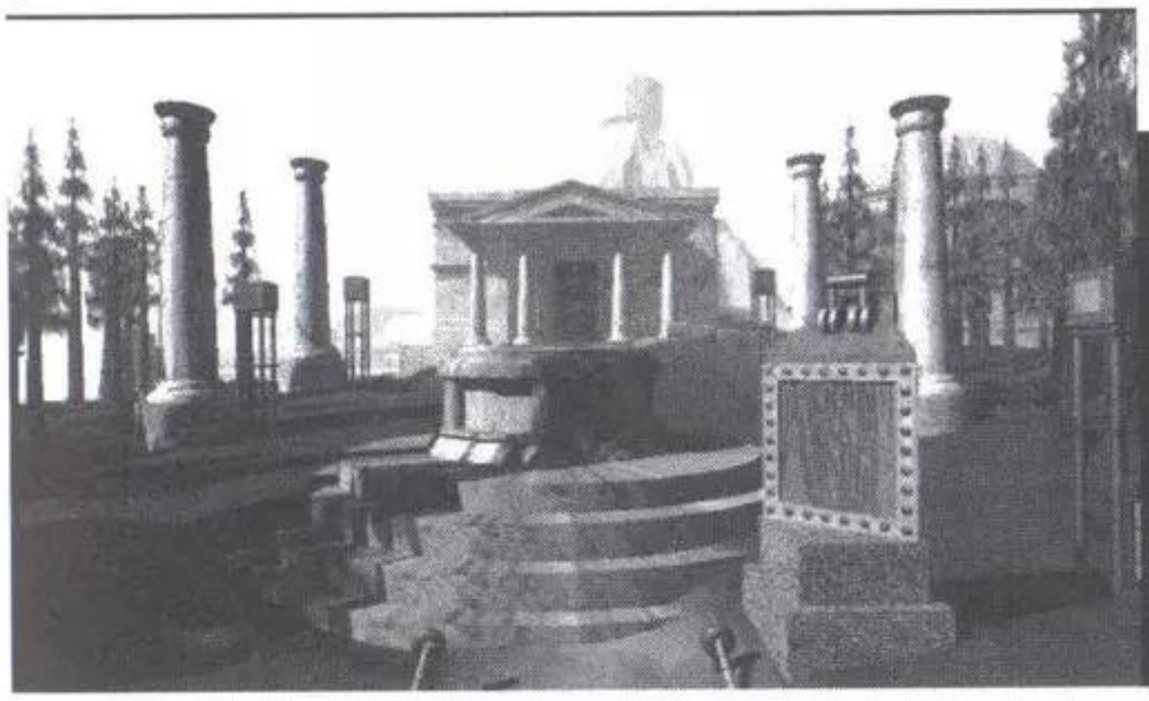
sırada girip sarı düğmeye basmamız gerekiyor. Sayfaları ve sırayı bulmak için yoldan ilerleyin. Adanın birçok yerinde ses üretici merkezler var. Buralardaki kırmızı düğmelerin hepsinin basılması gerekiyor. Bunun hangi sırayla yapıldığı önemli değil. İlerideki merdivenlerden çıkın ve lav sembolünün altındaki düğmeye basın. İnerken sola dönün ve devam edin. Saat kulesinin çan sesini duyacaksınız. Orada saat sembolünün altındaki düğmeye basın. İlerleyip sağdaki yola dönün. Panflüt sesine benzer bir ses duyacaksınız. Oradaki düğmeye de basın. Düğmenin üstündeki yerden kırmızı sayfayı alabilirsiniz. Geri dönüp sislerin arasındaki yola girin. Merdivenlerden aşağı inip , rüzgar sembolünün olduğu düğmeye basın. Burada aşağı inen bir kuyu var. Buraya daha sonra tekrar geleceğiz. İlk başta gördüğümüz kapı geri dönerken , sağda bir yol daha bulacaksınız. Bu yol son ses merkezinin bulunduğu yere gidiyor. Ağaçların arasındaki yoldan ilerlerken su sembolüne yaklaştığınızda akan su sesi duymaya başlayacaksınız. Son düğmeye de basın. Su sembolünün hemen solundaki yerde mavi sayfa duruyor. Ses alıcı bu noktalar radar yardımıya sesleri ortadaki küçük adaya yolluyorlar. Oradaki alıcı ise antenlerin açısına göre belli sırada sesleri alıyor. Bizim amacımız bu sırayı bulmak olduğuna göre bu küçük ada gitmemiz gerekli. Bunun için ise rüzgar sembolünün olduğu kuyudan merdivenle aşağı inin. Işıkları yakmak için soldaki şalteri yukarı kaldırın. Denizin altından , yürüyerek diğer adadaki kuyuya ulaşınca , buradaki şalteri de kaldırıp yukarı çıkın. İleride karşınıza çıkacak metal levhaları açınca alıcının mönitörünü göreceksiniz. Sağ ve sol oklar yardımıyla her sembole bir başka sayı verin. Mesela suya 000.1 , lava 000.2 , saate 000.3 , panflüte 000.4 ve rüzgara 000.5 gibi. Şimdi sigma tuşuna basarak , sayıların hangi sırayla geldiğini not edin. Yukarıdaki değerleri kullandıysanız , sırasıyla 000.4 , 000.1 , 000.5 , 000.2 , ve 000.3 sayıları dijital ekranda belirecektir. Buradan doğru ses sırasının , panflüt , su , rüzgar , lav ve saat şeklinde olduğunu öğreniyoruz. Artık kapının yanındaki cihaza bu sırada sesleri girerek kapıyı açabilirsiniz. Yanınıza gerekli sayfayı aldıysanız , artık geri dönmek için , kapıdan girin. İleride sarı bir araç göreceksiniz. Mavi düğmeyle kapısını açın ve içeri girin. Pilot koltuğuna oturun. Buraya yer altındaki tünellerden oluşan bir labirent inşa edilmiş. Bu araç da sizin labirentte dolaşmanızı sağlıyor. Çıkış yolunu ancak çok zahmetli ve sıkıcı bir harita çıkarma işleminden sonra bulabilirsiniz. Ama bunu yapmadan sırasıyla ve dikkatle aşağıdaki tuşlara basarsanız çıkışa gelebilirsiniz. Önce forward komutunu vererek gemiyi harekete geçirin ve labirente girin. F : Forward (İleri) , L : Left (Sol) , R : Right (Sağ)olmak üzere ;
FLLFRRFR RFFRRFFR RFRFRFRFR RFLFRF hareketlerini yapınca , gemi değişik bir yere giriyor. Koltuktan kalkıp , mavi düğmeye basın ve kapıyı açın. Dışarıdaki Myst kitabı ile adaya dönün. Böylece bir sayfayı daha kitaba koymuş oluyorsunuz.
Geriye sadece dişli çarklar dünyası kaldı. Önce , buraya gitmemizi sağlayacak kitabı bulmak gerekli. Bunun için kütüphaneden çıkın ve saat kulesinin önüne kadar gelin. Şimdi saati ikiyi kırk geçecek şekilde ayarlamanız gerekli. Akrebi döndürmek için küçük , yelkovan içinse büyük vanayı çevirin. Saat hazır olduğunda kırmızı düğmeye basın. Böylece dişli çarklardan oluşan bir köprü sizin karşıya geçmenizi sağlayacak. Kapının yanındaki Marker Switch' in kolunu yukarı kaldırın. Kapıyı açıp içeri girdiğinizde yine dişli çarklardan oluşan bir mekanizma göreceksiniz. Yapılması gereken şey yukarıdan aşağıya doğru sırasıyla 2,2,1 sayılarını yazdırabilmek. Denemesi çok zevkli olduğu için bunu yapmasını size bırakıyorum. Başardığınız zaman büyük dişli çark açıla-

cak ve içinden son kitap çıkacak. Onun yardımıyla mekanik dünyaya gidin. Hemen sağınızda bir kapak göreceksiniz. Bu kapağın altında Myst kitabı var. Ancak geçebilmek için dört şeklin yandaki makinaya girilmesi gerekiyor. Amacımız sayfaları ve bu şifreleri bulmak. Sağa dönerek yoldan yürüyün. Kapıdan girdikten sonra yol ikiye ayrılıyor. Sağdaki yoldan Achenar'ın odasına girin. Baltanın dayalı olduğu koltuğa iyice yaklaşın. Sol tarafta , üstünde sarı bant olan bir kapak göreceksiniz. Buradan içeriye girin. Zehirlerin bulunduğu rafın altında mavi sayfa duruyor. Odaya geri dönün. Kapağın solundaki cihaza yaklaşın. Fortress Rotation Simulator adındaki bu cihaz , adından da anlaşıldığı gibi bir simülator. İki kolu kullanarak , bulunduğumuz yeri döndüren mekanizmanın nasıl çalıştığını iyice öğrenin. Kırmızı çizgi kalenin baktığı yeri sembolize ediyor. Hareket durduğunda her noktada farklı sesler çıktığına dikkat edin. Daha sonra geldiğiniz yoldan geri dönün ve bu sefer sola girin. Böylece Sirrus' un odasına ulaşacaksınız. Onun da koltuğuna iyice yaklaşın. Sağ tarafta , yarısı perdenin altında kalmış bir kapak var. Kapağı açarak içeri girin. İçki şişelerinin arasındaki Achenar'ın Sirrus'a yazdığı nottan Sirrus' un zenginliğinin nereden geldiği anlaşılıyor. Köşedeki kutunun kapağını kaldırarak , kırmızı sayfayı da bulabilirsiniz. Artık geri dönmeye hazırız. Odadan çıkıp kalenin arka tarafına ilerleyin. Kırmızı bir düğme gördüğünüzde dönün ve düğmeye basarak kapağı açın. Yoldan aşağı inerek göstergeye ve kola iyice yaklaşın. Bu kol yukarıdaki asansörü döndürmeye yarıyor. Göstergedeki İki küçük daireden içteki , asansörü , dıştaki ise asansörün etrafındaki duvarı gösteriyor. Bu iki dairenin boşluklarını aynı hizaya getirmeliyiz ki asansöre binebilelim. Kolu kullanarak bu işlemi yapın. Başarılı olunca , daireler sarı renge dönüşecektir. Yukarı çıkın ve artık asansörün kapağı açıldığına göre , kırmızı düğmeye basarak , kapağı kapatın. İlerleyerek asansöre binin. Bu asansör iki kat arasında hareket etmekten başka tam arada da durabiliyor. Yukarı oku kullanarak üst kata gelin. Asansörden çıkın ve geri dönün. Yukarı baktığınızda , simülatördeki kolların aynılarını göreceksiniz. Bu kollara erişebilmek için asansöre binin. Ortadaki çizgiye basarak asansöre orta kata gitme emri verin. Harekete geçmeden önce bir süre bekleyecektir. Hemen dışarı çıkın. Böylece asansör yalnız başına ortaya gelecek. Simülatörde çalıştığınız gibi kaleyi diğer yönlerden birine döndürün. Ortadaki tuşa basarak asansörü çağırın ve dışarı çıkın. Yeni yerlerde ihtiyacımız olan şifreleri bulabilirsiniz. Bir kağıda not ettikten sonra geri dönün ve kaleyi eski haline getirin. Sayfaları aldıysanız , şifreyi girerek kapağı açın ve Myst kitabı ile kütüphaneye geri dönün.

Son sayfayı Achenar veya Sirrus' a verdiğinizde orta raftaki son kitabın 158. sayfasındaki şekli şöminenin arkasındaki levhaya girerek , son sayfayı da getirmenizi ısrarla istiyorlar. Bunu yapmak istiyorsanız Save edin ve başınıza neler geldiğini görün.

Verilecek doğru karar yeşil kitaba bakmak. Burada Atrus' u görüyoruz. Bizden eksik bir sayfayı getirmemizi istiyor. Eksik sayfa limandaki Marker Switch' in içinde. Bunu alabilmek için , iki kağıdı birleştirdiğimizde ortaya çıkan mesajı uygulamamız gerekiyor. Yani adadaki bütün Marker Switch' lerin kollarını yukarı kaldırın. Normal oynadıysanız zaten şu anda öyle olmalılar. Sonra limandaki batık geminin yanında olan Marker Switch' in yanına gelin ve kolunun aşağı indirin. Kapak açılınca içindeki kağıdı alarak Atrus' a götürün ve biraz yalvarttıktan sonra verin. Böylece onu hapsedildiği kitabın içinden kurtarmış oluyorsunuz. Hepinize geçmiş olsun...

Alp ve Sarp ÖVÜTMEN



Firma: BRODERBUND (ADVENTURE)

Sistem: 4 MB RAM MIN.PC 386 CD-ROM

Karar: %80

YOLUN sonu

TERS ADAM

Fazla lafa gerek yok, ben Ters Adam, dostlarım bana TERSO derler. Başımızı iyice belaya sokana kadar burda sizlerle bilgisayar piyasayasındaki gıcığımı cezbeden olayları tartışacağız. Dedik ya fazla lafa gerek yok, hemen başlayalım.

Şimdi benim en çok damarıma basan olaylardan biri de bu çarşıdan aldım bin tane, eve geldim upgrade lazım olayı. Yani şöyle, diyelim Terso bir CD-ROM alacak tamam mı? Çalıyor, çırpıyor, nedir bunun günahı, ha 200 küsürat dolar. Al kardeşim ver bana en hızlısından bir adet.

Neymiş, Terso almış bir Quad (bu dört oluyor) Speed CD-ROM, gelmiş eve. Kuruyor aleti, diyelim mesela Rebel Assault oynayacak. Zırrr telefon, kim o, merhaba, kısa kes, yeni CD-ROM aldım, oyun oynıcam, ne yok bu quad, daha bugün aldım, neee, o'lum ne zaman çıktı bunun 6x speed'i, ne 270 dolar mı, ulan kudurtmayın beni.

Abi bu sırf bunda böyle değil ki, işlemcisi, ses kartı, her bişi anında değişiyor, sen kutuyu açana kadar yenisi çıkıyo. Yok çıkmasın demiyorum ki ben valla, çıksın ama bir yol bulalım, ne tava yansın ne de içindeki çift sarılı omlet. Şimdi tanışmık olduk. gelecek ay hatırlatın, konumuz bu konuda ne yapabiliriz olacak, belki de olmucak, bu o zaman neye gıcık kaptığıma bağlı.

Hadi dağılın....

YANGINDA İLK KURTARILACAK

1) Pentium. Ya da bir tane alacak kadar para.
2) MYST'in tam çözümü.
3) Emin'in Singapur'daki uygunsuz resimleri
4) Engin Abla'nın makyaj takımı..
5) Star Control II disketleri.

YANGINDA İLK KURTULUNACAK

1) Windows ve onla ilgili herşey.
2) Bizim çaycı..
3) Aumann..
4) Aptal set-up programları...
5) Star Control II disketleri. (Karar veremedik de)

U.S.A. TOP 10

1) X-COM II
2) PANZER GENERAL
3) DARK FORCES
4) MASTER OF MAGIC
5) NBA LIVE
6) DESCENT
7) WING COMMANDER 3
8) X-COM
9) JAGGED ALLIENCE
10) TIE FIGHTER

TÜRKİYE TOP 10

1) S.STREET FIGHTER II
2) STRIKER'95
3) X-COM II
4) STAR CONTROL II
5) ALONE IN THE DARK3
6) TIE FIGHTER
7) DOOM2
8) RELENTLESS
9) FX FIGHTER
10) DARK FORCES

2X CD ROM DRIVER
105 $
CD ROM GAME 35 $

AYIN SÜPRİZİ

SAKIN KAÇIRMAYIN

GCS
486 DX4.100
4 MB RAM, 420 MB HD
0.39 RENKLİ MONİTÖR
MINI TOWER CASE
TÜRKÇE Q KLAVYE

875 $ +KDV

DİĞER MODELLER İÇİN ARAYINIZ

589 26 18

GREEN
COMPUTER SYSTEM
AHMET VEFİK PAŞA CAD. NO: 59
TEL : 589 26 18 CAPA / ODABAŞI-İST

EN ZENGİN PC OYUN ARŞİVİ

SHOW COMPUTER

olmak

ya da olmamak.

İşte fark bu...

CD oyunları : Dungeon Master 2, Dr. Drago's Madcap Chase, Across the Rhine, Commander Blood, Simon the Sorcerer 2, Orion Conspiracy, Space Quest 6, Drug Wars, Terminal Velocity,Warriors, Mechwarrior 2, Flight of the Amazon Queen,Johnny Mnemonic

Hardware ve Software'e tam çözüm... Günü gününe en son oyun ve programlar... Network ve Internet'e tam destek...

SHOW COMPUTER NİŞANTAŞI : Akkavak Caddesi No:6/1
Tel: 2478061-2310638

SHOW COMPUTER ETİLER : Nispetiye Caddesi No:6 Gamgam Pasajı
Tel: 2635388